¡21 ANIVERSARIO, NUEVO DISEÑO!



Revista Oficial de Nintendo

MEGA PÓSTER

SECCIONES RENOVADAS





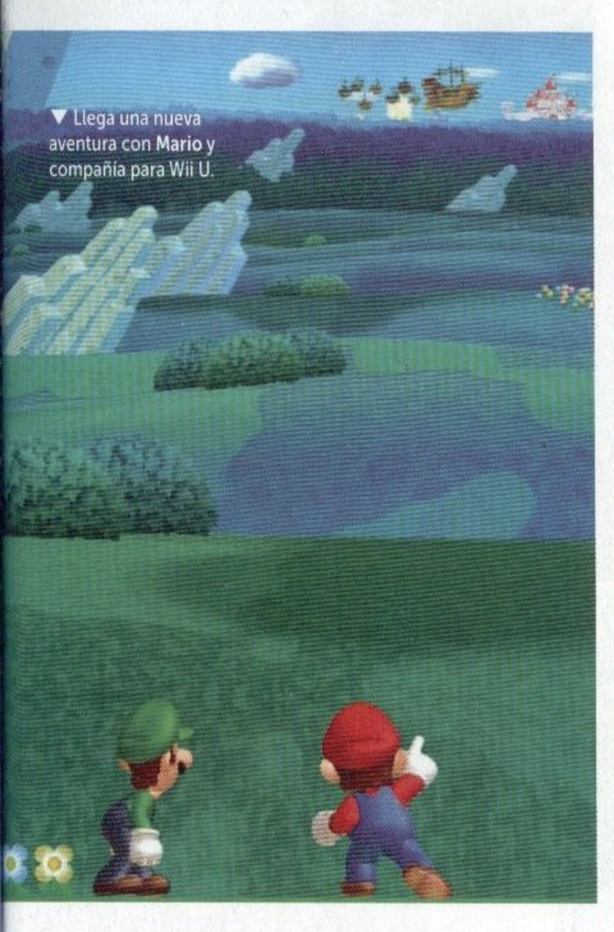
REVISAMOS

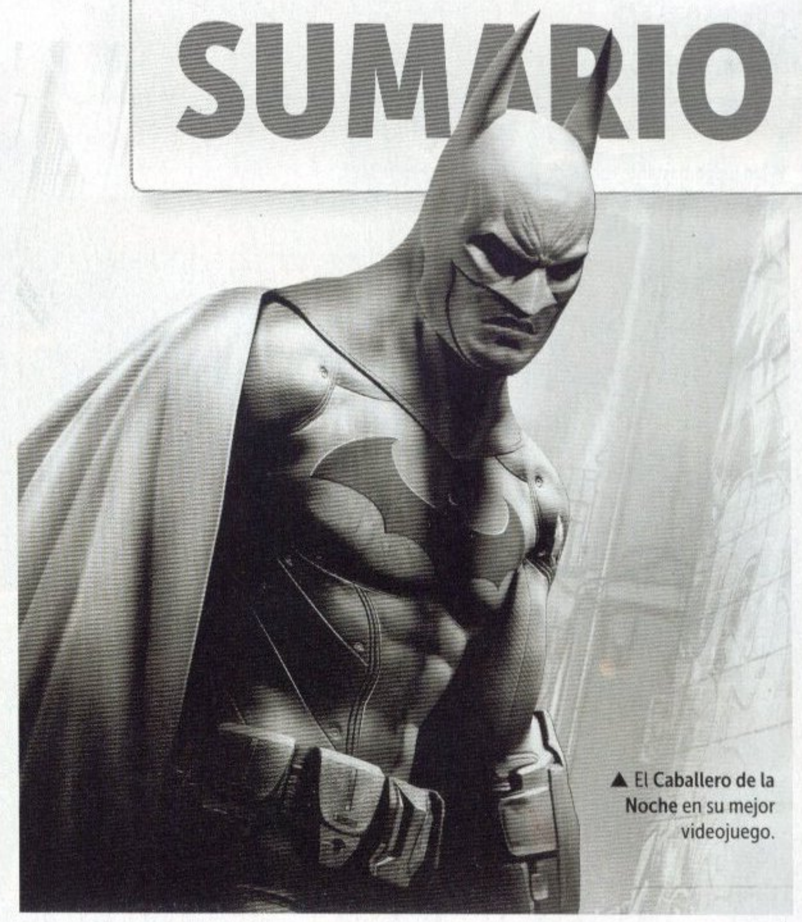
- BATMAN ARKHAM CITY
- ASSASSIN´S CREED III
- TEKKEN TAG TOURNAMENT 2
- DARKSIDERS II
- ZOMBIU

Soy yo, Mario

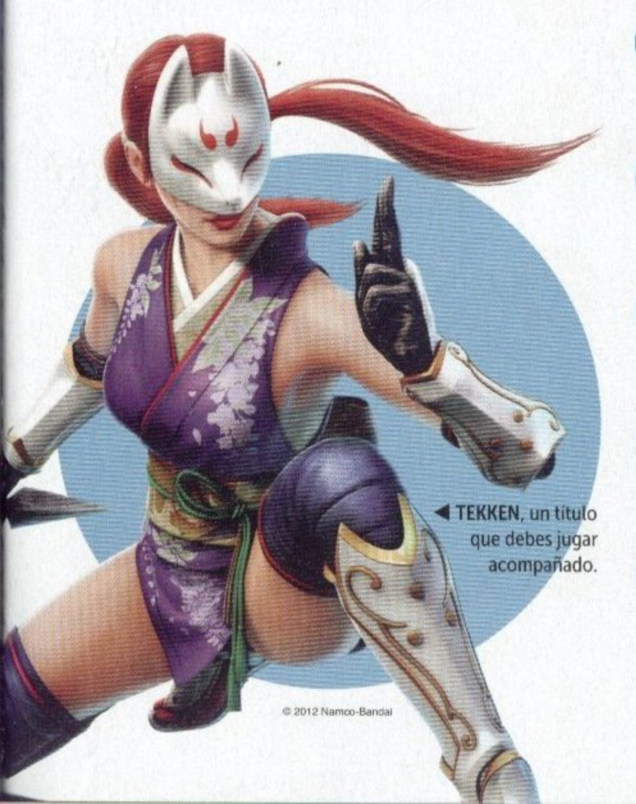
New Super Mario Bros. U, la nueva aventura en HD del héroe más carismático de los videojuegos.

SUMARIO


▼ Llega una nueva aventura con **Mario** y compañía para Wii U.


▲ El **Caballero de la Noche** en su mejor videojuego.

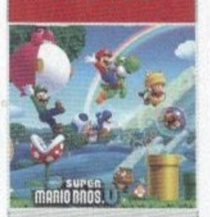
NUESTRA PORTADA


◀ **TEKKEN**, un título que debes jugar acompañado.

© 2012 Namco-Bandai

REVIEWS

MEGA PÓSTER



El problema de este póster para muchos será: ¿cuál de las imágenes colocar en la pared? ¿Mario o Batman?

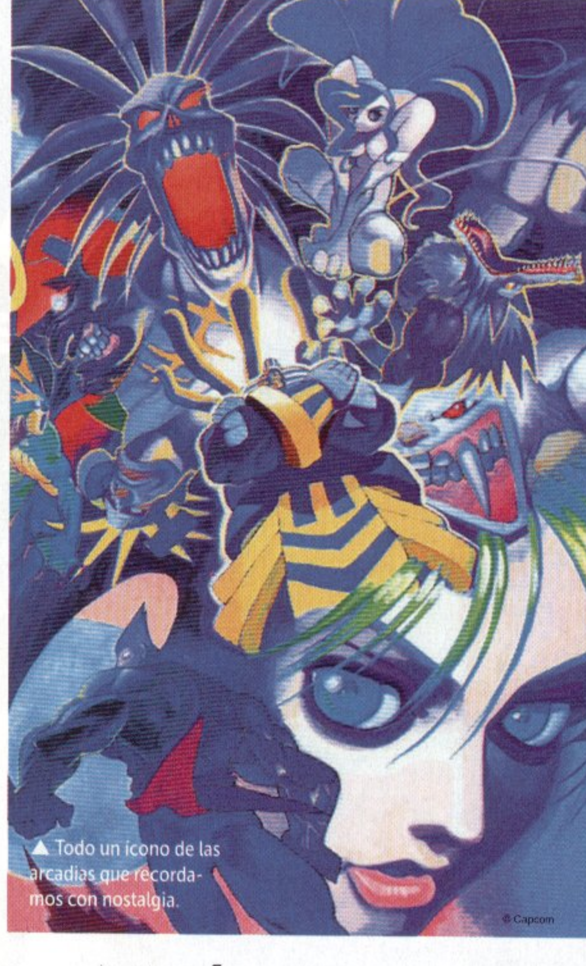


© 2012 WB Games

▼ Un juego bastante esperado por fin aparece en N3DS.



© 2012 Nintendo



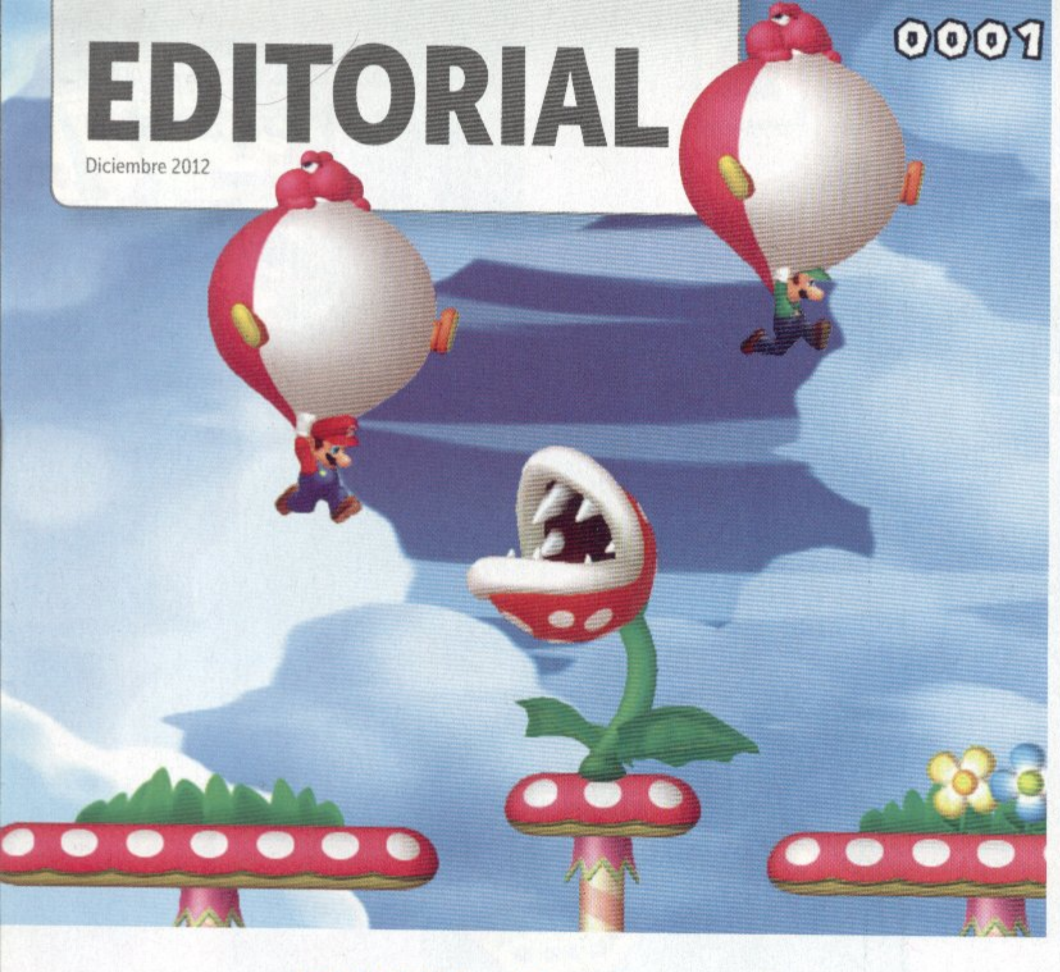
▲ Todo un icono de las arcadias que recordamos con nostalgia.

© Capcom



EDITORIAL

Diciembre 2012



El Wii U ha llegado, también una nueva era para Club Nintendo



▲ Te deseamos excelentes fiestas. Disfruta y juega mucho.

Estamos festejando el inicio de un año más en tus manos, ya son 21. Desde aquel diciembre de 1991, no hemos parado de trabajar para que mes tras mes tengas un ejemplar más en tu colección. No sabemos si nos sigues desde el inicio, mediados o recientemente, pero lo importante es que estás leyendo este texto y así puedes ser testigo de los cambios realizados para mantener tu preferencia. En las siguientes páginas verás de lo que estoy hablando: un diseño totalmente diferente, con secciones renovadas y propuestas editoriales que integran a nuestras redes sociales como eje principal. Sabemos que, además de en papel, nos sigues en nuestra página de Internet, ForosCN, BlogCN, Twitter, Facebook y YouTube, así que hemos añadido el contenido de estos canales para que compartas tu pasión por Nintendo y los veas reflejados aquí, en estas páginas. La comunidad seguirá creciendo y el club será cada día más grande. Con dar un vistazo a nuestras secciones de preguntas y respuestas, te darás una idea de hacia dónde vamos.

Nuestras revisiones tienen una estructura diferente. Cada día recibimos comentarios, son muchas las opiniones que llegan a nuestra redacción, de ellas tomamos lo que consideramos mejor y hemos hecho cambios a nuestros *reviews*. Los sometemos a tu análisis y esperamos que nos digas tu parecer. Es un hecho que estos textos son el punto de interés para la mayoría de nuestros lectores. Conforme pasen los meses podrás conocer el nuevo *look* de las secciones clásicas de Club Nintendo que aún no han sido publicadas, así como las nuevas propuestas que están en camino. Este número es sólo el principio. Iniciemos entonces el camino hacia 2013 con una moderna consola y revista en nuestras casas.

¡Los canales están abiertos para ti, comenta e interactúa con nosotros!

revistaclubnintendo.com · twitter/RevistaCN · facebook/RevistaCN · youtube/RevistaCN

Toño Rodríguez
Editor

CLUB NINTENDO

Av. Vasco de Quiroga #2000, Edificio E, piso 2, Colonia Santa Fe
Delegación Álvaro Obregón CP 01210 México, DF
Tel: 5261 2600
clubnin@clubnintendomx.com

DIRECCIÓN EDITORIAL
José Sierra
EDITORIAL
EDITOR
Antonio Carlos Rodríguez
INVESTIGACIÓN
Hugo Hernández
Juan Carlos García "Master"
AGENTES SECRETOS
Axy / Spot
CORRECCIÓN DE ESTILO
Enrique Montañez
ARTE
DIRECTOR DE ARTE
Francisco Cuevas Ortiz
DISEÑADOR
Marvin Rodríguez
DIRECTOR CREATIVO
Bogart Tirado
COORDINADORA DE OPERACIONES
María de Jesús Hurtado
COLABORACIÓN
Alejandro Ríos "Panteón"
José de Jesús Cabrera
DIGITAL
DIRECTOR DIGITAL
José Luis Carrete
DIRECTOR EDITORIAL ONLINE
Sergio Cárdenas Fernández
PRODUCCIÓN
DIRECTORA DE PRODUCCIÓN
Refugio Michel García
RELACIONES PÚBLICAS
COORDINADORA
Monserrat Ruiz Camacho
GERENTE
Israel Lara

GROUP PUBLISHER
Carlos Pedroza Luna
PUBLISHER
Fabiola Andrade
VENTAS
DIRECTORES DE VENTAS DE PUBLICIDAD
Héctor Lebrija Guiot
Enrique Matarredona Arrechea
Christian Rojas
Tel: 5261 2600
DIRECTORES ADJUNTOS DE VENTAS
Gabriela Garza
Oscar Gaona Lozano
REPRESENTANTE COMERCIAL OCCIDENTE
María Begoña Beorlegui Estevez
REPRESENTANTE COMERCIAL MONTERREY
Juan Ramón Zurita Cano
MERCADOTECNIA
DIRECTORA DE MERCADOTECNIA
Patricia Cárdenas Godoy
DIRECTOR DE MARKETING EDITORIAL
Guillermo Ortiz Romero
DIRECTOR DE MARKETING COMERCIAL
Adrián Muycelo
FINANZAS
DIRECTORA DE ADMINISTRACIÓN Y FINANZAS
M. Rosario Sánchez Robles
OPERACIONES
DIRECTOR
Hugo Ríos Chaverra
DIRECTORA DE CIRCULACIÓN
Sylvia Cañas Moreno
DIRECTORA DE SUSCRIPCIONES
Isabel Gómez Zendejas



TELEVISA PUBLISHING INTERNACIONAL

DIRECTOR GENERAL / VP CENTRO Y SUDAMÉRICA
Rodrigo Sepúlveda

DIRECTORA GENERAL MÉXICO, EUA Y PUERTO RICO
Martha Elena Díaz Llanos

DIRECTOR GENERAL EDITORIAL INTERNACIONAL
Javier Martínez Staines

DIRECTOR GENERAL DE ADMINISTRACIÓN Y FINANZAS
Mauricio Arnal



Circulación certificada por el Instituto Verificador de Medios Registro No. 121/09

CLUB NINTENDO

® **CLUB NINTENDO.** Marca Registrada. Año 21 N° 12. Fecha de publicación: Diciembre 2012. Revista mensual, editada y publicada por **EDITORIAL TELEVISA, S.A. DE C.V.,** Av. Vasco de Quiroga N° 2000, Edificio E, Col. Santa Fe, Del. Alvaro Obregón, C.P. 01210, México, D.F., tel. 52-61-26-00, por contrato celebrado con **NINTENDO OF AMERICA, INC.** Editor responsable: Francisco Javier Martínez Staines. Número de Certificado de Reserva de derechos al uso exclusivo del Título CLUB NINTENDO: 04-2006-052913244600-102, de fecha 23 de mayo de 2012, ante el Instituto Nacional del Derecho de Autor. Certificado de Licitud de Título N° 6420, de fecha 27 de marzo de 1992; Certificado de Licitud de Contenido N° 4863, de fecha 27 de marzo de 1992, ambos con expediente N° 1/432"92"/8336, ante la Comisión Calificadora de Publicaciones y Revistas Ilustradas. Distribución exclusiva en México: Distribuidora Intermex S.A. de C.V., Lucio Blanco N° 435, Azcapotzalco, C.P. 02400, México D.F. Tel. 52-30-95-00. Distribución en zona metropolitana: Unión de Expendedores y Voceadores de los Periódicos de México A.C., Barcelona N° 25, Col. Juárez, México D.F. Tel. 55-91-14-00. **EDITORIAL TELEVISA S.A. DE C.V.** investiga sobre la seriedad de sus anunciantes, pero no se responsabiliza con las ofertas relacionadas por los mismos. **ATENCIÓN A CLIENTES:** zona metropolitana tel. 52-61-27-01, interior de la República Mexicana tel. 01-800-711-26-33. Prohibida su reproducción parcial o total.

Impresa en México por: Reproducciones Fotomecánicas, S.A. de C.V., Democracias 116, Col. San Miguel Amantla, Azcapotzalco, México D.F., C.P. 02700 Tel. 55 5354-0100.
Impresa en Chile por: Quad Graphics Chile, S.A., Av. Gladys Marín 6920, Estación Central Santiago de Chile, Chile.

INFORMACIÓN SOBRE VENTAS: **ARGENTINA**: Editorial Televisa Argentina, S.A., Azopardo #565 y #579 (C1107ADG), Buenos Aires. Tel. (5411) 4000-8300. Fax: (5411) 4000-8300. Editor Responsable: Roxana Moriello. Gerente Comercial: Adrián de Stefano. Distribución Capital: Vaccaro Sánchez y Cía, S.A., Moreno No. 794, 9o. Piso, (1091). Distribución interior: Distribuidora de Revistas Bertrán, S.A.C., Av. Vélez Sarsfield 1950 (1285). Adherida a la Asociación Argentina de Editores de Revistas. Registro de la propiedad intelectual No. 704364. • **COLOMBIA**: Editorial Televisa Colombia, S.A., Calle 74 No. 6 – 65, Barrio Los Rosales, Bogotá, Colombia. Tel. (571) 376-6060. Fax: (571) 376-6060 ext. 1119. Ventas de Publicidad: Tel: (571) 376-6060; Fax: (571) 376-6060 ext. 1199. Suscripciones: Tel: (571) 404-9032 en Bogotá, Colombia; línea gratuita para el resto del país 01 8000 119 315; Fax: (571) 401-2253; suscripciones@editorialtelevisaco.com.co. • **CHILE**: Editorial Televisa Chile, S.A., Rosario Norte 555, piso 18, Las Condes, Santiago, Chile. Tel. (562) 595-5000. Fax (562) 595-5000 ext 6930. Distribuidor: ALFA S.A., Hnos. Carrera Pinto No. 159, Parque Industrial Los Libertadores, Carretera General San Martín N° 16500, Comuna de Colina, Santiago, Chile. Flete Aéreo: $290.00. Regiones: I, II, XI y XII. Suscripciones: Tel: (562) 595-5070; Fax: (562) 596 69 40; suscripciones@televisa.cl; www.televisa.cl • **ECUADOR**: Vanipubli Ecuatoriana, S.A., Av. Brasil No. 39-91 y Diguja, Edificio Iaca Brokers - 2° Piso, Quito, Ecuador. Tel. (593) 2-246-7260, (593) 2-246-7263, (593) 2-246-7666 y (593) 2-246-7669. Fax (593) 2-246-7260 ext. 102. • **VENEZUELA**: VeneTel Servicios Publicitarios, S.A., Av. Venezuela cruce con calle Mohedano, Torre JWM, piso 11, Urbanización El Rosal, Caracas, Venezuela. Tel. (582) 12-935-70-51 al 55. Exportado por Editorial Televisa, S.A. de C.V.

ISSN 1665-7888

SUSCRIPCIONES EN MÉXICO
Teléfono: 5265-0990 en el DF
Desde el interior de la República: 01-800-849-9970
www.tususcripcion.com

Lo natural de una mirada...



Manzanilla+Hialuronato

Limpia, refresca, tonifica reconforta, lubrica y provoca una sensación de descanso en los ojos

Consulta regularmente a tu Oftalmólogo

Reg. N° 2608C2011 SSA

Clave de autorización: 123300201B1247

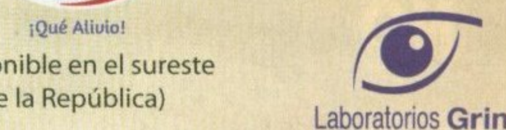
Búscalo en



(sólo en D.F. y área metropolitana)



(disponible en el sureste de la República)



Próximamente búscalo en tu farmacia local



Pasacartas



© Nintendo

DICIEMBRE 2012

Te presentamos esta nueva sección, en la que nos podrás preguntar lo que sea

Toad Comenta

Como se darán cuenta, contaremos con nuevos medios para que nos hagan llegar sus dudas, comentarios, críticas y sugerenicas. (Twitter, Facebook, Nintendo 3DS, Wii y Wii U), próximamente trabajaremos en las señales de humo, ja, ja, ja. Mientras tanto, ¡bienvenidos a Pasacartas!



Fan de las peleas

Hola, ¿cómo están? Aquí les envío unas dudas que no he podido resolver.

1.- ¿Es cierto que Masahiro Sakurai no incluirá más personajes?

2.- Aquí me salgo un poco del tema, vi el tráiler del juego **Project X Zone** y me gustó mucho. ¿Saldrá en América o sólo en Japón? Espero que también llegue a nuestro continente.

Luis Jorge Acuña
Vía correo electrónico

¿Para cuál juego? Supongo que te refieres a **Super Smash Bros.**, si es así, no hay confirmación oficial de personajes. Es un hecho que tratarán de hacer la versión más ambiciosa en cuanto a conectividad, modos de juego y peleadores; sin embargo, por ahora no tenemos indicios claros, quizá haya más información hasta la próxima E3 (espero).

Project X Zone tiene gran potencial para llegar, pues a diferencia de **Jump Super Stars**, las licencias tienen mejores acuerdos para nuestro continente; además, la mayoría de los personajes son ampliamente conocidos en estos territorios. ¿Mi pronóstico? Sí, sí creo que pueda llegar. ¿Cuándo?, habrá que esperar algún comunicado oficial.



▲ Personajes de múltiples series de videojuegos se dan cita en **Project X Zone**, particularmente de Capcom, Namco y SEGA, y está siendo desarrollado por Monolith Soft y Banpresto.

Wii U Nintendo Land

¡Hola, Club Nintendo! Es la primera vez que escribo. Hace un año que leo la revista, es genial. ¿**Nintendo Land** es un juego para el Wii U o una aplicación como **Face Raiders**? ¿Sabes si el Wii U traerá tarjetas de Realidad Aumentada?

Andrés Pitti
Vía correo electrónico

Nintendo Land es un juego completo que podrás comprar de forma física o virtual, digamos que es la manera de dar a conocer los diferentes usos del GamePad, como en un momento se hizo con **Wii Sports** para el Wii convencional.

No, no se incluyen ese tipo de tarjetas, pero tal vez en el futuro próximo nos sorprenderán con detalles de Realidad Virtual, quizá como vimos en aquel tráiler de **Rayman Legends** y sus misteriosas figuras de personajes. ¿Lo recuerdas? ¿No?, pues échale un ojo a nuestro canal de YouTube (RevistaCN), allí lo encontrarás y verás de lo que hablamos.

De guerra y música

¡Qué tal! ¿Cómo está todo?

1.- Los videojuegos **Samba de Amigo** y





@U7Tecno
Vía Twitter

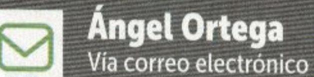
No puedo jugar **Mario Kart 7** en línea, ya descargué la actualización y no me deja jugar, ¿pasará algo?



@pablolink89
Vía Twitter

¿Existe algún rumor o confirmación acerca de la Nintendo #eShop para el resto de países de Latinoamérica?





Ángel Ortega
Vía correo electrónico

En la revista de octubre noté que en la portada dice que incluía la sección "Club Zelda", pero no la encontré. ¿Fue un error?







▶ Nintendo Land y New Super Mario Bros. U, ¡Para cinco jugadores!



Carta del mes

Multijugador Wii U con Gamepad

Hola. Espero que todo esté bien por allá. Soy un fan de su revista desde hace mucho tiempo, pero nunca les había escrito; espero que puedan sacarme de la duda que tengo. He notado que en los videos y fotos sobre el Wii U, siempre hay varias personas jugando simultáneamente; sin embargo, sólo uno de ellos está utilizando el GamePad. Lo que me pone a pensar: ¿habrá juegos en los que sea necesario que varios jugadores usen el nuevo GamePad?, o ¿siempre que se esté jugando en modo multijugador va a haber sólo una persona con este nuevo control? Espero que no sea así, ya que, en mi opinión, renovar el *gameplay* en juegos multijugador como **Super Smash Bros.** es necesario para mantener fresca a la franquicia. Ésta sería mi consulta. Gracias y felicidades por su revista.

Carlos García Núñez
Vía correo electrónico

Muchos lectores nos han preguntado lo mismo, y la respuesta es muy simple. Wii U únicamente soporta hasta dos GamePad simultáneos (de acuerdo a los últimos detalles revelados por Nintendo), por lo que podría (dependiendo el juego) usarse en dos jugadores para un título de pelea, estrategia o FPS, por mencionar algunos. Sin embargo, habrá títulos que no requieran el uso del GamePad, pues serán compatibles con otro estilo de control (Wii U Pro y Wiimote Plus).

Call of Duty 3 para la consola Wii, ¿son una buena inversión?
2.- ¿La era de Wii ya llegó a su fin? ¿Seguirán saliendo videojuegos para Wii o sólo desarrollarán para Wii U?

Javier Garrido
Vía correo electrónico

No dudo en recomendar **Samba de Amigo**, tiene buenas rolas y se juega agitando los controles de Wii. **Call of Duty 3** fue el primero para Wii y realmente está... mejor te recomiendo **CoD: Back Ops**. Wii ya va de salida, pero aún tiene algunos ases bajo la manga (eso espero); además, con las reducciones de precio y cantidad de títulos existentes tanto físicos como virtuales, se vuelve una opción interesante para todo fan de los juegos de video, ¿no lo crees así?

Hablando de HD

¿Cómo están? Quisiera preguntarles lo siguiente. Espero que tengan las respuestas:
1.- ¿Los juegos de Wii se podrán usar en el Wii U? Si es así, ¿se verían en HD?
2.- Escuché que el juego **Luigi's Mansion Dark Moon** fue retrasado para el siguiente año, ¿es cierto?
3.- ¿Sabes cuánto costará el **Pokedex 3D Pro** y el **Pokemon Dream Radar**?

Gabriel Aldair Gómez
Panamá

Sí podrás jugar todos los títulos de Wii en Wii U (incluso existe la opción de transferir tus archivos de juego de Wii a Wii U); pero conservan su resolución estándar (480p). Claro, la calidad de la imagen mejorará un poco dependiendo del tipo de cables que utilices para transmitir el video. Sí, **Luigi's Mansion: Dark Moon** llegará en algún momento de 2013, no hay fecha exacta pero es probable que lo liberen en el segundo trimestre del año. Por último, **Pokedex 3D Pro** cuesta $185.99 MXP, mientras que **Pokemon Dream Radar** tiene un precio de $36.99 MXP (el precio puede variar en cada país), encuéntralos en la eShop de tu Nintendo 3DS.



▲ Sigue a **Toad** en su última aventura: **New Super Mario Bros. U.**



@canitoy
Vía Twitter

¿Algún día van a terminar el cómic de **Axy** y **Spot**?





Joaquín Alvear
Vía correo electrónico

En **Super Smash Bros. Brawl**, ¿hay alguna manera de pelear contra **Crazy Hand** y **Master Hand** juntas?

NO



@GTSKA
Vía Twitter

¿Si mi televisión es vieja (no es ni LCD, ni plasma ni LED y no tiene entrada HDMI), podré jugar con el Wii U?

SÍ



▲ La última película de **Spider-Man** llegará próximamente a Wii U.

GAMEPAD

¿Saben más o menos cuánto durará la carga del GamePad de Wii U?
Sam González Santamaría
Vía Facebook

De tres a cinco horas de juego continuo.



Se teje la red en 2013

¡Hola! Soy Salvador, tengo nueve años y es la primera vez que escribo. Me gusta mucho leer CN. ¿Saben si hay planes de traer un juego de **Spider-Man** a Wii U?
Salvador Ignacio Flores Rodríguez
Vía correo electrónico

El hecho de esperar unos meses por el estreno de algún título en Nintendo está siendo recompensado. **Batman**, por ejemplo, incluye todos los contenidos descargables sin que pagues más. La misma oferta la tenemos en **Mass Effect 3** o **DarkSiders II** y claro... **The Amazing Spider-Man** se une a esta modalidad, por lo que será la versión más completa en el mercado; además, se adapta a las funciones táctiles y de movimiento del GamePad. ¿Cuándo sale? No hay día específico, pero llegará en 2013.

Duda de GamePad

1.- ¿El control GamePad de Wii U se puede utilizar en todas partes aunque no esté conectada la consola principal?
2.- ¿En qué fecha saldrá el videojuego para Wii U **Sonic and All-Stars Racing Transformed** y dónde se podrá conseguir?
Miriam Veloz
Vía correo electrónico.



Wii U se venderá en tiendas especializadas, departamentales y de autoservicio, dependiendo de tu país. En cuanto al GamePad, su funcionamiento depende totalmente de la consola; es decir, deberás tener el Wii U encendido y cerca de donde estés para poder usar el GamePad. Por último, **Sonic and All-Stars Racing Transformed** ya está disponible.

Envía tus dudas y/o sugerencias al correo pasacartas@revistaclunintendo.com o utiliza tus consolas para enviarnos mensajes directos para aparecer en esta sección:
1.- Nintendo 3DS: 1934 1952 0856
2.- Wii: 4374 1253 0168 5844
Y claro, no nos pierdas de vista en redes sociales como Twitter, Facebook y foros.





@arribadelared
Vía Twitter

Con el precio del Wii U por las nubes, ¿creen que NOA debería de encargarse de toda América y no sólo de EU y Canadá?





@kefrenguz
Vía Twitter

¿Hay noticias de Miiverse para #3DS ?



@LinkHarry
Vía Twitter

Díganme, por favor, si se va a lanzar #PES2013 para Wii, ¡saludos!



Tu voz

FOROS: ¿Qué famosa franquicia te gustaría en Wii U?

Soñar no cuesta nada

Para estrenar esta sección comenzamos con un tema que está en boga: los títulos que podrían llegar a Wii U. Si bien antes era difícil pensar en nombres como **Bayonetta** o **Ninja Gaiden**, ahora son toda una realidad palpable que traza un gran porvenir para la nueva consola de Nintendo. Kaffei, miembro de los foros de CN, nos comenta que su mayor interés recae en los títulos *First Party*; es decir, los hechos por Nintendo. Aquí recordamos el caso del Nintendo 64, que tuvo poco apoyo de los licenciatarios, pero fue Nintendo, junto con Rare (y otros *First Party*), quienes agarraron al toro por los cuernos y lograron mantener a flote la consola de 64 bits, a pesar de que Sony ya comenzaba a atraer las miradas de muchos jugadores. Así que estamos totalmente de acuerdo con que el apoyo de Nintendo a su propia consola debe ser impactante, pero esperemos que no se limite a sus franquicias tradicionales, pues sería interesante ver el desarrollo de otras IP completamente nuevas, para salir del bache de secuelas que se vive desde hace unos años, ¿no creen?

Erick_athenags comenta que desea ver títulos de peleas, **Mortal Kombat** es uno de los más solicitados, al igual que **Dead or Alive** y **Soul Calibur**. De hecho, éstos no tienen tanto problema de adaptarse a Wii U y de seguir el ejemplo de Namco de ofrecer valores agregados, como los trajes de Nintendo en **TEKKEN TT2**, seguramente serían un hitazo. Por otro lado, una franquicia que ya urge que regrese a Nintendo es **Metal Gear**. A Naked Sparda le encantaría jugar en Wii U **Metal Gear Rising: Revengeance** y claro, el próximo **Metal Gear Solid: Ground Zeroes**. Comenta que en este último ve mucha utilidad para el GamePad, destacando el uso del códec, mapas, inventario y radar. ¿Ustedes qué innovaciones pondrían en un **Metal Gear** para Wii U? Otra de las sagas que muchos desean ver es **Devil May Cry**, uno de los juegos *Hack & Slash* mejor criticados y valorados. ¡Ojalá adapten la edición remasterizada en HD para Wii U! ¿Les gustaría? ¡Manden sus comentarios a tuvoz@revistaclubnintendo.com y sigan posteando en el foro, pues esta sección se nutrirá de lo que ustedes publiquen.





Participa en nuestro foro revistaclubnintendo.com

Los grandes de Square-Enix

Nosotros, como Jesús Beta 2.0, otro miembro de los foros de CN, deseamos que regrese **Final Fantasy** en su contexto original y, claro, una versión de **Kingdom Hearts** no caería nada mal. ¿Qué otro les gustaría?





@DarkGendo

Call of Duty: Black Ops II, un gran paquete completo que sí, sigue teniendo sus problemas de siempre pero divierte.



@Kensuo

Nunca te rindas, como buen nintendomaniaco sabes que siempre hay una recompensa mas allá del *Game Over*.



@uchiha_mora

Hay mas versiones del Gangnam Style que Pokémon, ja, ja, ja #Neta.



Video
Nuestro canal de YouTube

Te recomendamos

▲ Injustice: GAU
Los héroes de DC lucharán con todas sus fuerzas al estilo **Mortal Kombat**.

▲ Sonic & Sega AllStar T.
Nuevas pistas y más personajes te esperan en esta frenética carrera.

▲ Paper Mario: SS
Los *stickers* le darán un giro intersante al *gameplay*.

▲ Castlevania: LoS-MoF
Adéntrate en la historia de los ancestros de **Gabriel Belmont**.

YouTube
Youtube.com/RevistaCN



Encuesta
¿Qué título *third party* te gustaría para estrenar tu Wii U?

45% Call of Duty: Black Ops II

36% ZombiU

10% Assassin's Creed III

9% Ninja Gaiden: Razor's Edge

facebook.com/**RevistaCN**

▶ **Black Ops II** podrá ser jugado incluso en modo cooperativo, utilizando un Wiimote y el GamePad.

Nunca consideré "malo" a **Zangief**, él sólo buscaba ganar cada encuentro para poner en alto el nombre de la URSS. #RalphElDemoledor
@YoBuscoMiNombre



El mejor **Twitter**



@rmdl51

Club Nintendo es parte de mi vida, ojalá sigan por mucho tiempo, si algún día cierran, de verdad lloraré. ¡Ojalá que no pase nunca!



@Keneret

No hay como volver a jugar **Zelda ALTTP**, una obra de arte genial, y bien cuidada detalle a detalle. Recomendacion para jugar.



@simarilion

Quiero mi **Pokémon** de la cajita feliz, fingiré que mi hija lo está pidiendo por teléfono mientras yo lo busco en caja.



Twitter
@Revista**CN**

¡Muéstranos qué tan fan de Nintendo eres y aparece publicado!



▶ **Gran colección Nintendo**
Martín Vázquez muestra su gran colección de juegos que inició desde el SNES.



▲ Facebook: Victor M. Castillo muestra su habilidad al dibujar a **Samus**.



▲ Vicente y Martín Navarro acaban de comprar su N3DS XL y están felices con ello.



▲ Josué Malagón, de México, DF, es un maestro Pokémon y fan de **Mario Bros.**



▲ Rodrigo Brizuela es fiel seguidor de CN; también colecciona figuras de todo tipo.



▲ Joaquín Pelayo y su hermano, muestran sus revistas CN y todos sus videojuegos.



▲ Italo Sánchez nos deja claro que el Mushroom Kingdom y Club Nintendo, le han dado años de entretenimiento puro.



◀ Dyan Martínez es fan de **Kirby** y de **TLOZ**, aquí nos muestra uno de sus *cosplay*.


ENTRA
Al Mundo de
MARIO
MARIO KART™ 7
PAPER MARIO™ STICKER STAR
SUPER MARIO 3D LAND™
NEW SUPER MARIO BROS.™ 2
NINTENDO 3DS XL
SOLO PARA NINTENDO 3DS
Juego y consola vendidos por separado.
Usa la función de control parental para restringir el acceso al modo 3D para niños de 6 años o menores.
PANTALLA MÁS GRANDE 90%
Comparado con la consola Nintendo 3DS.

Cacería en 3D

Monster Hunter 4 está casi listo para aparecer en el mercado japonés

Noticia del mes





Resuelve el misterio



El nuevo juego del **Professor Layton** ya está disponible para Nintendo 3DS, una obra que demuestra todo el potencial de la consola en cuanto a creatividad. Pasarás muchas horas de diversión con este título de Level-5.

El más esperado

Si bien por ahora todo Japón está por vivir el fenómeno de **Monster Hunter** en sus relucientes Wii U con la versión **Ultimate** (conocida allá como **3G HD Edition**), ya están pensando en **Monster Hunter 4** para Nintendo 3DS, el siguiente capítulo de la serie que se ha confirmado para marzo en tierras niponas.

Sobra decir que es el título más esperado no sólo para la consola, sino en general de los videojuegos en los próximos meses, no sólo por la cantidad de monstruos nuevos que contendrá, sino también por las mejoras que se han realizado en relación con las anteriores entregas de la serie, que dejarán muy altas las expectativas para una futura secuela. Pero, bueno, eso ya será cuesión de Capcom, por lo pronto vamos a comentarte cuáles son estas mejoras que te harán vivir una mejor experiencia en las cacerías.

Para empezar tendremos nuevos movimientos que te ayudarán a enfrentar a las criaturas. El primero de ellos es un salto que puedes realizar con un bastón, como si fuera un salto de altura, pero obviamente aquí lo utilizarás para ubicarte en una mejor perspectiva para atacar al monstruo, aunque también servirá para defenderte, alejarte y recuperar energía.

Todos los que hemos jugado alguna vez **Monster Hunter** nos hemos imaginado poder montar a una de estas criaturas, ya que sin contar al **Jhen Moran**, esto simplemente no se puede hacer. Pero en la cuarta parte esto ya será un movimiento más para atrapar desde un **Jaggi** hasta un enemigo más grande.

Un salto será todo lo que necesitarás para montarlo y pegarle, está claro que les causarás un daño mayor.

Nuevas armaduras, armas, monstruos, áreas; todo esto nos espera en **Monster Hunter 4**, que de momento sólo se ha confirmado para Japón. Pero gracias al éxito y aceptación que ha tenido la serie, no dudamos que en algunos meses se haga oficial su aparición en América; un título que debemos conocer.

Visita

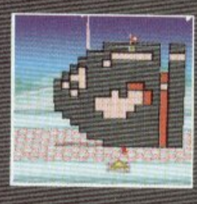
www.capcom-unity.com

Top descargables



Castlevania III, un clásico que no te debe faltar.





Crashmo, todo un reto a tu talento.





Donkey Kong Country, una obra maestra.



Pokémon llega al Nintendo 3DS

Se ha confirmado una nueva versión de la serie Dungeon para Japón, la cual aparecería en 2013



Así como lo lees, **Pokémon** llegará al Nintendo 3DS... pero de momento no la serie principal, sólo **Dungeon**, que tomará ventaja de las nuevas capacidades de la consola portátil. Podremos seleccionar a **Tepig**, **Pikachu**, **Snivy** o **Oshawott** para vivir esta aventura, un RPG con varios *puzzles* que te harán pensar dos veces tus movimientos si es que no quieres reptir todo el nivel desde el inicio. Su salida para América es aún un misterio, esperemos que se aclare, por sus seguidores.

Visita
www.pokemon.com



▲En corto
El 3DS XL: **Pikachu** Edition ya se estrenó también en Europa. ¿Llegará a América? Hagan sus apuestas.

Animal Crossing para N3DS

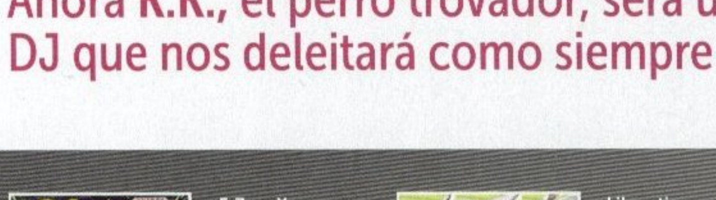
Aparece en Japón

Vive a tu propio ritmo

Los seguidores de la entretenida serie **Animal Crossing** deben de estar de fiesta luego de todos los anuncios que se han generado para la próxima entrega de Nintendo 3DS, ya que no sólo podremos usar las ventajas obvias de la consola, como el efecto tridimensional o la conexión a Internet, sino también incluirá varios extras que todos esperamos ansiosos, entre ellos poder nadar y ser los alcaldes de nuestro propio pueblo, administrando los recursos para que la comunidad tenga una vida segura y próspera, como se merece.

Otra noticia interesante, es en relación con el contenido descargable; pues se dice que será completamente gratuito, lo que se agradece bastante a estas alturas, en las que ya todas la compañías venden personajes y elementos para interactuar. Su debut en Japón fue un éxito, se han agotado todas las unidades y las descargas digitales, han sobrepasado lo estimado, ya sólo queda esperar unos cuantos meses más para disfrutarlo en nuestro continenteo, seamos pacientes.

Visita
www.nintendo.com





▲ Todos esperamos una vida mejor y más divertida en Nintendo 3DS.



F-Zero X para N64, lo debes conocer.





Liberation Maiden, de lo mejor para N3DS.



★ Altamente recomendado

◆ Sugerencia del Staff

● Juego esperado por la comunidad

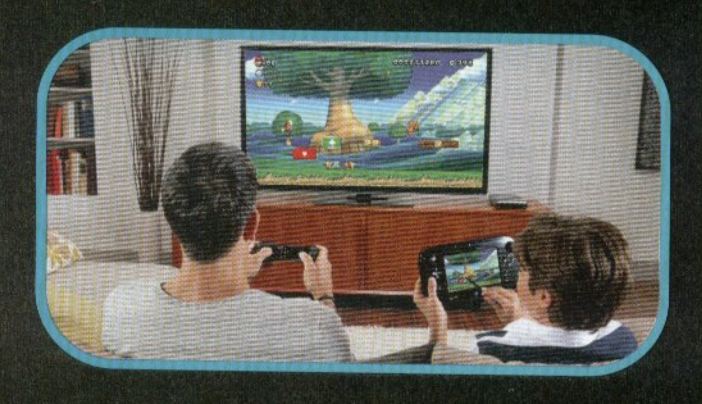
Wii U™

HOW U WILL PLAY NEXT









Juega

El nuevo control Wii U™ GamePad redefinirá tu forma de jugar.

Conéctate y comparte

Conéctate con personas de todo el mundo a través de Miiverse™*.

Juegos, consola y algunos accesorios se venden por separado.
* Se necesita una conexión a internet de banda ancha. Para obtener más información, visita support.nintendo.com

Barra de sensores
Cámara frontal
Palancas izquierda y derecha
Pantalla táctil LCD de 15.74cm

Wii U

MIC HOME BATTERY CONTROL POWER

Micrófono
Altavoces Estéreo

DISC EJECT POWER SYNC Wii U

Además con el Wii U Gamepad:

Controles de movimiento.

Función de vibración.

Lápiz táctil.

Recargable.

Además con la consola Wii U:

Imagen de alta resolución hasta 1080p.

Variedad de juegos, controles y accesorios de Wii compatibles.

Puerto USB.

Función de video llamada en tiempo real.

nintendo.com/ wiiu/ es/



PROFILE

Kirby

Te invitamos a conocer la evolución de este gran personaje de Nintendo en varias plataformas, portátiles y caseras

Un camino de éxitos

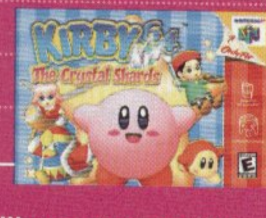
Apoyado en la creatividad, **Kirby** se ha vuelto un ícono.

Kirby's Dream Land (GB, 1992)
El debut del personaje no pudo ser mejor, vio la luz en el Game Boy, convirtiéndose en un éxito instantáneo. Está considerado como uno de los mejores juegos de la consola.

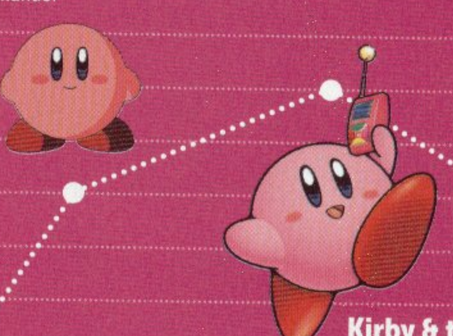
Kirby's Dream Land 3 (SNES, 1997)
Cinco años más tarde dio el salto al Super Nintendo.



Kirby 64: The Crystal Shards (N64, 2000)
De las mejores plataformas de N64 que además incluía divertidos minijuegos.



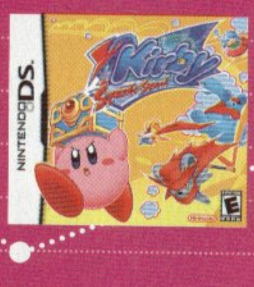
Kirby Right Back at Ya! (ANIME, 2001)
Kirby llegó al mundo del anime para placer de sus millones de seguidores en todo el mundo.



Kirby & the Amazing Mirror (GBA, 2004)
Una gran aventura la que vive nuestro amigo en este juego, realmente memorable.



Kirby: Squeak Squad (NDS, 2006)
De los conceptos más originales que hemos visto en los últimos años para **Kirby**, se dio en Nintendo DS.



▼ El comienzo de un gran héroe de Nintendo.



Sencillamente especial

Desde su aparición en Game Boy, **Kirby** ha sido un personaje bastante especial, no sólo por su aspecto y gran carisma, sino también porque Nintendo siempre lo ha empleado para experimentar e innovar en varias ocasiones, lo hemos visto usando sensores de movimiento, el *Stylus*, Wiimote. En fin, siempre ha estado ligado a la creatividad, lo que le ha representado ganarse un lugar como uno de los favoritos de los jugadores, tan es así que no falta a la cita a ningún **Super Smash Bros.** y poco a poco se han ido agregando más personajes de la serie al título de peleas. Quizás en un futuro podríamos verlo incluso en otros títulos, como **Mario Kart**, si ya estuvo **Diddy Kong**. ¿Por qué no?

Un futuro rosado

Nos esperan aún muchas sorpresas con este gran héroe, que sin hacer el ruido de otras franquicias ha llegado ya a 20 años de vida, lo que representa no sólo un gran logro, sino también los videojugadores gustamos de obras de calidad, donde la creatividad y originalidad vayan más allá de lo visual; en gran porcentaje, ése es el secreto de **Kirby**. Si no habías tenido el tiempo de conocerlo éste es el momento correcto, no sólo por la edición especial para Wii con varios de sus juegos, sino también porque en la Consola Virtual se encuentran varias de sus obras, que seguramente te harán pasar grandes momentos. Créenos, no te arrepentirás. Felicidades a **Kirby** por sus 20 años, estamos seguros de que aún serán muchos más, llenos de éxitos y diversión.

Todos recordamos con nostalgia la primera aparición de **Kirby** en Game Boy

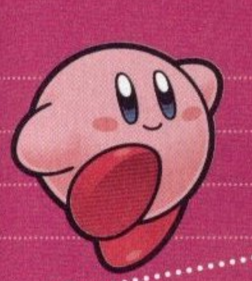
◀ El gran carisma de **Kirby** lo ha ayudado a mantener su popularidad.

"¡A volar!"

Kirby Mass Attack (NDS, 2011)

¡Transporte estelar!

En todos los juegos de **Kirby** hemos visto este elemento, su estrella, con la que puede viajar a las diferentes misiones. Es tal su popularidad, que también ha tenido participación en **Super Smash Bros.**



Kirby Mass Attack (NDS, 2011)
Más tierno, imposible.

Kirby's Dream Collection: Special Edition (Wii, 2012)
De vuelta a lo básico.

Kirby Super Star Ultra
(NDS, 2008)
Para los que no jugaron la versión original en Super Nintendo, ésta es simplemente una compra obligada, todo un juegazo.



Kirby's Epic Yarn
(Wii, 2011)
Quizá la mayor evolución de **Kirby** en cuanto a diseño que ha vivido en toda su historia. Todo un deleite para la vista, disponible para Wii.

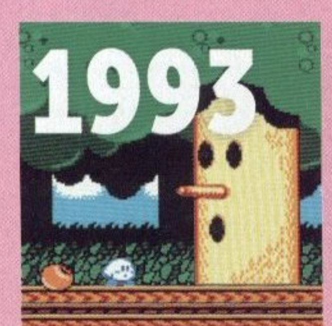
Star Rod

Este bastón es capaz de lanzar estrellas a los enemigos y es muy útil cuando nos encontramos rodeados o queremos terminar rápido con los problemas. También aparece en **Super Smash Bros.** como una de las armas más letales.



Numeralia

Datos que debes conocer



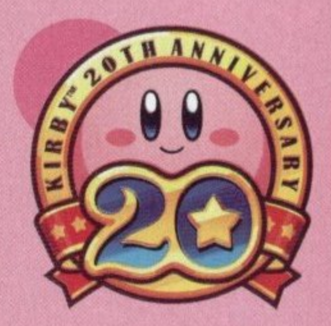
Fue el año en que **Kirby** llegó al NES, marcando su inicio en las consolas caseras, de un curioso color blanco.



Es la edad que tiene Masahiro Sakurai, creador del personaje cuando contaba con sólo 19 años.



Personas que batieron el récord por el número de burbujas simultáneas echas con goma de mascar.



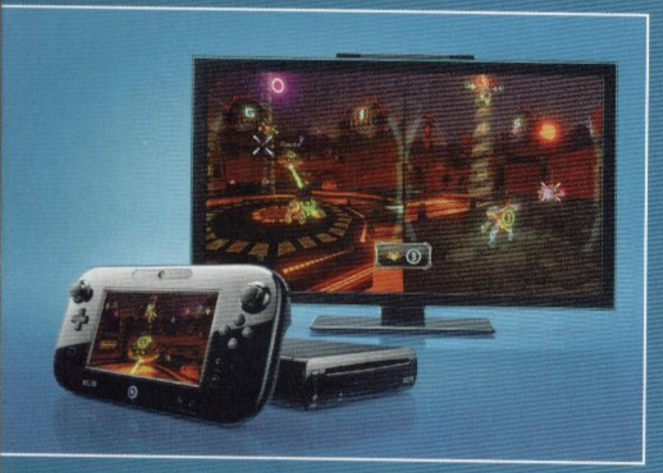
20 son los años en los que **Kirby** nos ha entretenido, millones de gratos momentos detrás de un control.

PARTY MODE

Por @tono_rodriguez

Wii U en México

Semanas antes de su salida, la nueva consola de Nintendo estuvo disponible en dos lugares: Presentación oficial y EGS Fest

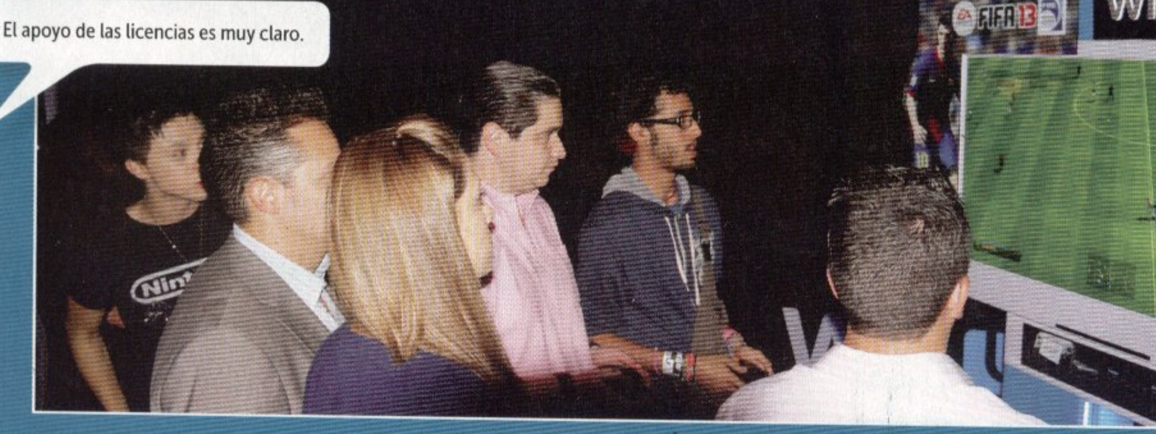


▲El Wii U, junto con **Nintendo Land**, fueron parte de la experiencia que vivieron los asistentes en los diferentes eventos.



▲La fiesta de presentación tuvo un gran ambiente, la pasamos muy bien.



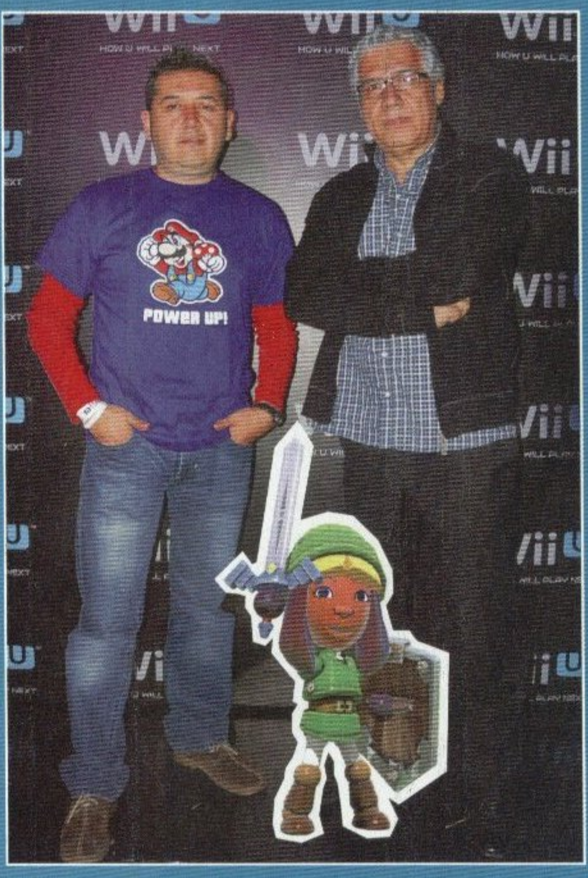


▲**FIFA 13**, **Batman Arkham City AE** y **ZombiU** estuvieron disponibles en la fiesta.

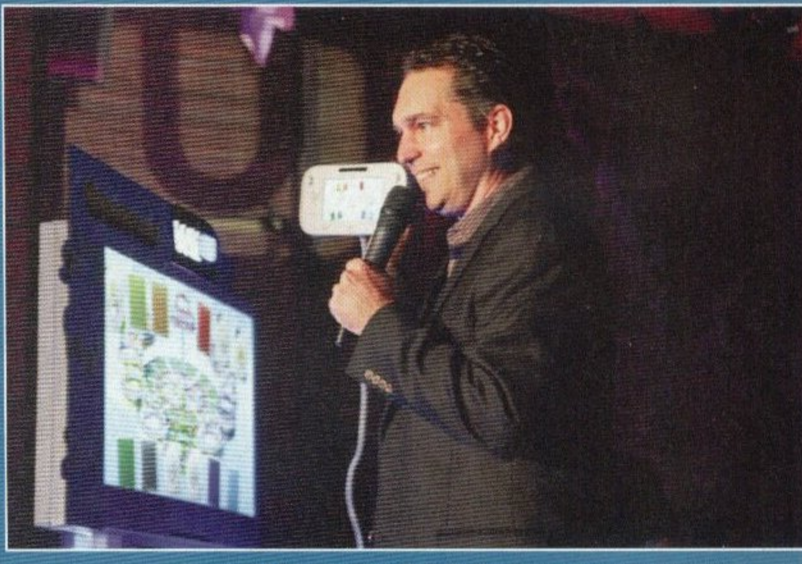
Una vez más tuvimos en México la oportunidad de probar una consola de Nintendo antes de su fecha de salida. Ya lo habíamos experimentado con el Nintendo DS y Wii, en aquella fiesta de aniversario 15 de Club Nintendo y en los EGS de hace unos años. Ahora tocó turno al Wii U, sistema que se presentó oficialmente en México el 30 de octubre en un evento para prensa.

Un par de días después los fans experimentaron la nueva forma de jugar en el EGS Fest. En la presentación escuchamos a Mark Wentley, de Nintendo de América, quien dio detalles de los lanzamientos de la compañía, así como su fecha de salida, la cual fue el 25 de noviembre, siete días después de su lanzamiento en Estados Unidos. Probamos **Nintendo Land**, **New Super Mario Bros. U** y **The Wonderful 101**, por parte de Nintendo. Los *third party* presentes fueron EA, Warner Bros. Interactive Entertainment y Ubisoft. Fue una noche excelente para disfrutar del Wii U y su GamePad. ¡Ya extrañábamos estas presentaciones!

En cuanto al EGS, me quedo con la presencia de Nintendo, y espero que retome la categoría que algún día tuvo.

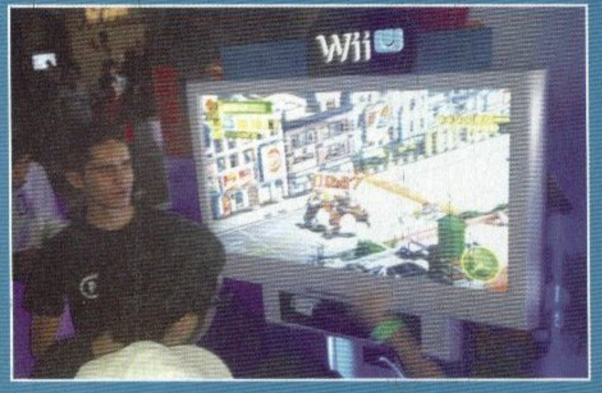


▲¡En la alfombra negra! Desde la llegada al lugar de la presentación se pudo sentir la presencia en México de esta nueva consola.



▲Nuestro amigo Mark Wentley fue quien encabezó el equipo de Nintendo de América para la presencia del Wii U en nuestro país.

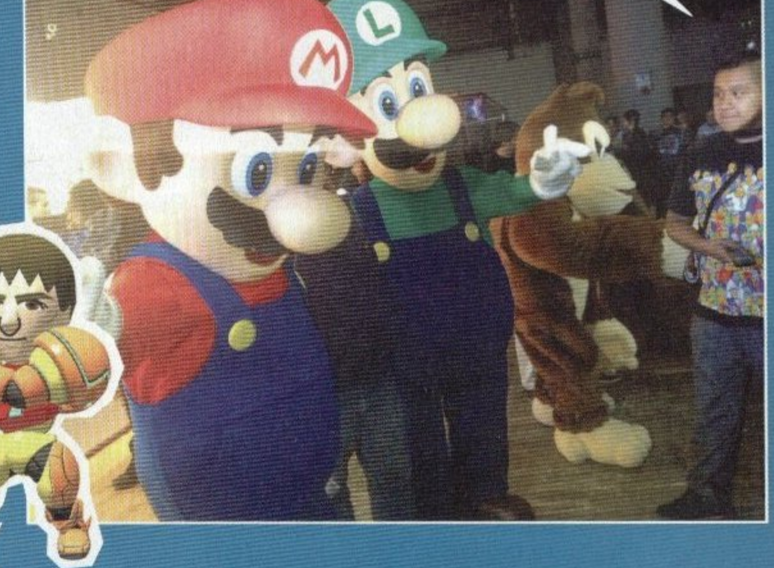
Nintendo dio a sus fans la oportunidad de probar el Wii U en el EGS Fest.



▲**The Wonderful 101** ha recibido muy buenos comentarios.

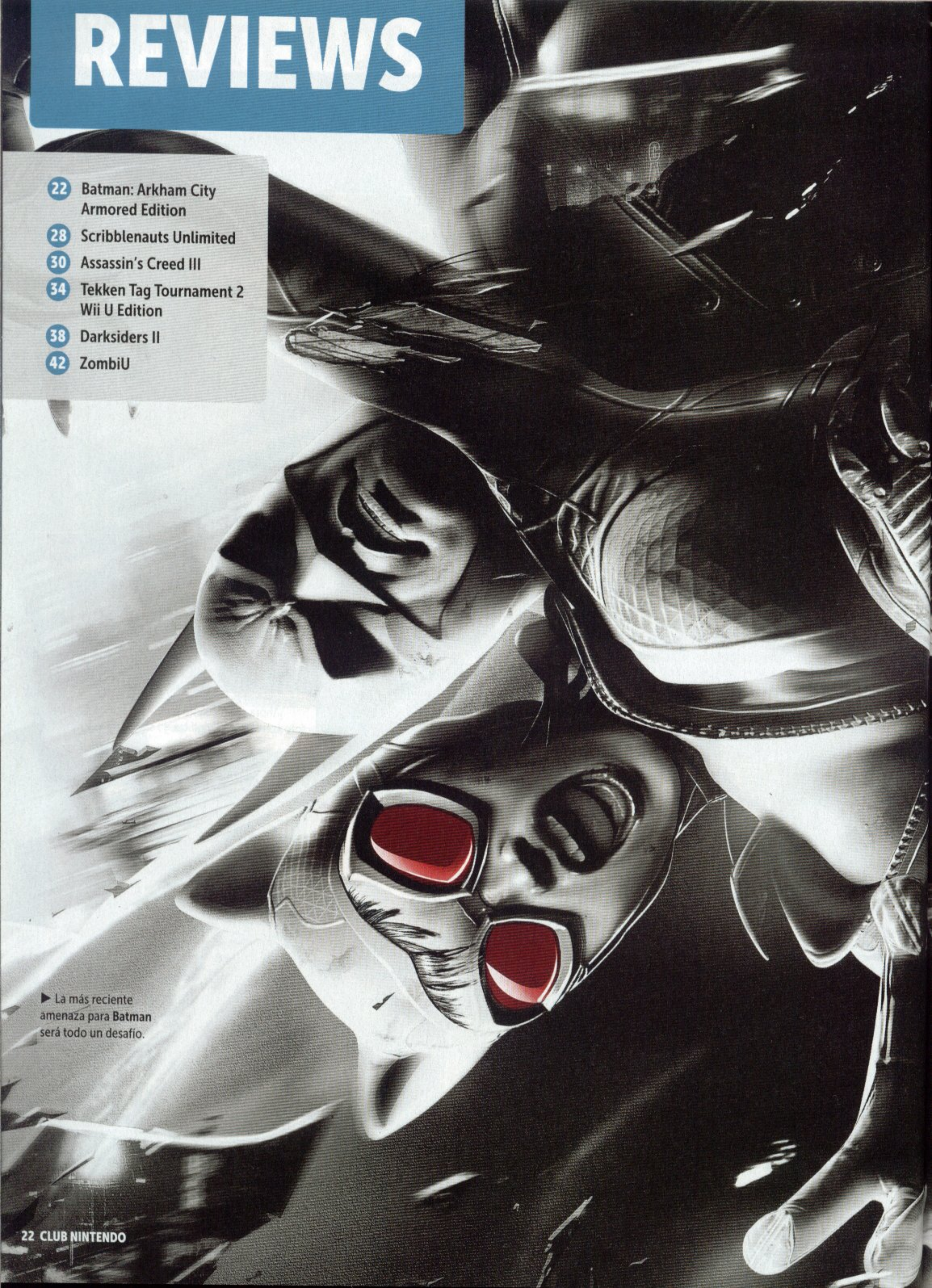
¡Ahora sí, en cuanto pueda me acerco para mi foto con **Mario** y **Luigi**! Luego sigue **Donkey Kong**.

▼En donde se paren estos personajes son la sensación.



◀Las filas fueron largas durante el EGS, pero la espera valió la pena. Así lo hicieron saber los fans que le pusieron las manos al GamePad.

REVIEWS



▶ La más reciente amenaza para **Batman** será todo un desafío.

Batman Arkham City: Armored Edition

El asilo Arkham... ¡en manos de **The Joker**!



• Compañía
Warner Bros. Interactive Entertainment.
• Desarrollador
WB Games Montreal
• Categoría
Acción/Aventura
• Jugadores
1
• Opinamos
La mejor aventura del murciélago en años



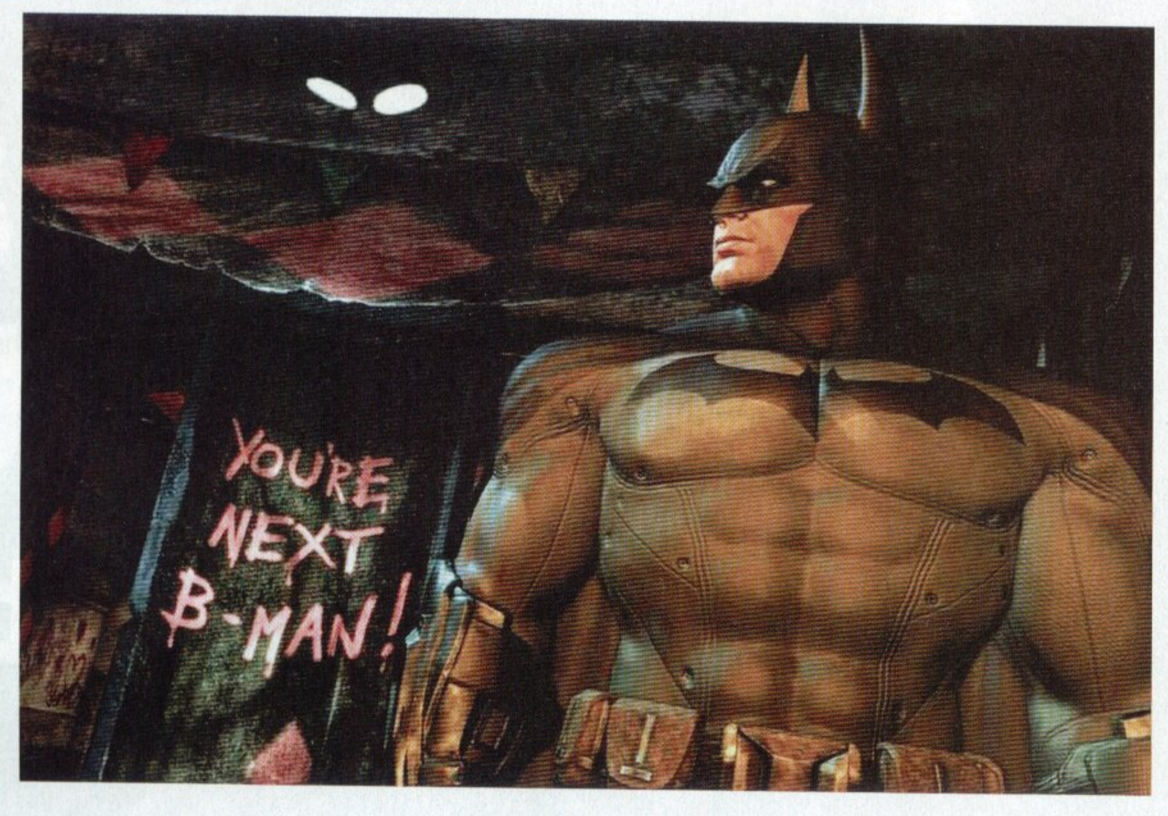
Referencias a alcohol
Lenguaje moderado
Temas sugestivos
Uso de tabaco
Sangre
Violencia

No podemos dar inicio a esta potente entrega para Wii U sin conocer un poco de los antecedentes que lo pusieron como uno de los mejores títulos de la década, y claro, la mayor experiencia interactiva del murciélago.

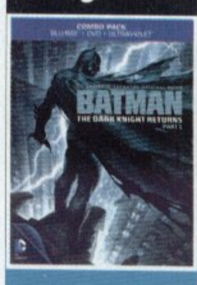
En 2009 la compañía Rocksteady tuvo uno de sus más grandes retos: realizar un juego de **Batman** que estuviera a la altura de las películas y que no fuera la desgracia que han sufrido otros héroes. Así se originó **Batman: Arkham Asylum**, el cual involucra un plan siniestro de **The Joker** para acabar con **Batman**, haciéndose arrestar para llegar al asilo, donde transfirieron a sus colegas luego de la explosión en Blackgate. Por supuesto, la dulce y mortal **Harley Quinn** ayudará a **Mr. J** a apoderarse del asilo y aniquilar al murciélago. Para ello, se valdrán del apoyo de otros villanos, como **Bane**, **Killer Croc**, **Scarecrow** o **Poison Ivy**, quien ayuda a desarrollar el veneno Titán (que hace que **Bane** se ponga como **Popeye**) y afecta a las plantas; claro, **The Joker** lo quiere para armar un ejército de musculosos imparables.

El BatiGamePad, el mejor *gadget* del **Caballero de la Noche**

▶Los mayores criminales estarán esperándote dentro de Arkham City.



El héroe regresa



DVD/BR (2012)
La excelente historia (**Batman: The Dark Knight Returns**) de Frank Miller por fin fue recreada en animación. Échenle ojo, los años ya le pesan al enmascarado.

La ciudad de los criminales

Pasaron pocos meses desde la batalla entre **The Joker** y **Batman**. Los criminales fueron recapturados y llegó el "orden" a la prisión. Ahora, las elecciones para alcalde de Gótica están próximas, y **Quincy Sharp** (quien administraba el asilo en el momento de la rebelión) aprovecha la victoria del murciélago para hacerse propaganda política y guiñarle el ojo a la Alcaldía, la cual gana, pero no sólo por su discurso, sino también por la ayuda de **Ra's al Ghul** y **Hugo Strange**. Sin embargo, en la vida real ese tipo de favores se cobran, dichos villanos querrán pronto su retribución. De esta forma, **Sharp** manda a cerrar las prisiones Arkham y Blackgate para transferir a los prisioneros a un nuevo lugar... Arkham City, un espacio exclusivo para los criminales, inmensamente mayor a cualquier prisión conocida hasta ahora. El punto negativo es que los guardias fueron reemplazados por un grupo de mercenarios, conocidos como TYGER. Ellos tienen sólo una regla, los reos pueden hacer lo que les venga en gana, pero si intentan escapar o hacen un motín, los mandarán a dormir con los peces sin hacer juicio o pedir explicación.

No pasa mucho tiempo cuando la naturaleza hace lo suyo. Tanto psicópata junto luchará por territorio y superioridad, generando guerras internas que vendrán a ser parte del plan de **Hugo Strange**, un psicoanalista de Arkham. Así que **Batman** decide echarle un ojo al proceso y analizar la situación, por cualquier eventualidad.

Bruce, ¡a la cárcel!

En uno de tantos actos públicos de **Bruce Wayne**, él habla sobre el peligro que representa Arkham City para el resto de la ciudad, pero los TYGER, bajo órdenes de **Strange**, lo arrestan e interrogan sobre su identidad secreta. Ya dentro de Arkham, no le espera un buen futuro al millonario, incluso hasta **The Penguin** lo agarra de pera de boxeo, pero **Alfred**, siempre pendiente de su amigo, le proporcionará una cápsula con su traje para que así dé comienzo la nueva y más impresionante guerra del murciélago en contra de los criminales más terribles de la ciudad.

La versión más completa

La entrega original recibió un sinfín de reconocimientos, logró colocarse como mejor juego del año y quedó en el gusto de los fans, que ya esperan conocer el próximo paso de Rocksteady, pero ¿qué pasa si le agregas más poder a través de la consola de Nintendo? El resultado es tan espectacular que te dejará boquiabierto. No sólo los elementos visuales lucen mejor, sino que también las funciones extra a través del GamePad te harán vivir la experiencia más completa hasta la fecha. Por ejemplo, para colocar el gel explosivo en cristales o superficies blandas, usarás tu dedo sobre la pantalla táctil; además, habrá momentos especiales en los que los *batirangs* serán sumamente necesarios para activar interruptores, así que los controlarás valiéndote del acelerómetro y giroscopio del Gamepad, generando más interactividad entre funciones que **Batman** podrá ver desde su nuevo dispositivo incrustado en el brazo.

De hecho, todos los *gadgets* fueron mejorados para disfrutar de la experiencia del Gamepad, como el modo "Sonar", similar a lo que seguramente viste casi al final del filme **The Dark Night**. Claro, también serás capaz de observar el mapa en la pantalla táctil para que no pierdas detalle de la acción en la pantalla principal.

The Joker, The Riddler, Two-Face, The Penguin, Mr. Freeze y más te estarán esperando...

Tecnología y sigilo, las mejores armas

Aprovecha tus *gadgets* para sorprender al rival.



Modo Battle Armored

Otra primicia es la mejora en la armadura de **Batman** y **Catwoman**, ahora ellos tienen una nueva habilidad que les permite juntar poder para liberar energía cinética durante las batallas. En el momento en que lo actives, tu personaje entrará en el B.A.T. Mode, logrando que cada ataque cause más daño, así como también podrás ver la localización exacta de tus enemigos.

En Batman: Arkham City Armored Edition hallarás un sinfín de acertijos, retos que deberás completar utilizando tus ítems debidamente, como cuando necesites hackear una cerradura usando las funciones táctiles con destreza. Y Claro, también dentro de la misma pantalla táctil tendrás tu arsenal de *gadgets* y podrás mejorarlos "al vuelo", sin perder tiempo en entrar a menús de pausa.

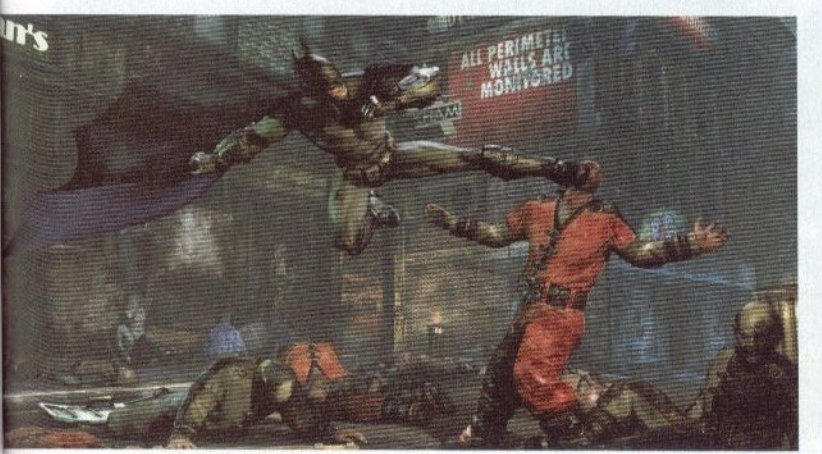
¿Adivina quién regresó?

Parece que **The Joker** sigue sin aprender la lección: en Arkham City preparará uno de sus planes diabólicos para aniquilar a **Batman**. Para llegar a él te enfrentarás a reos de distintas fuerzas, así como a los grandes villanos de Ciudad Gótica. En el caso de **Catwoman**, ella modificará sus principios para realizar una importante alianza con **Batman** para que ambos salgan victoriosos de este nido de criminales. Juntos, aunque por caminos separados, se darán cuenta de que desde el principio **Hugo Strange** tenía mucho que ver con **The Joker** en este malévolo plan de contruir y poblar Arkham City. Sinceramente, esta historia (escrita por Paul Dini) es una joya que te mantiene a la espectativa, esperando hasta lo inimaginable y disfrutándolo de manera interactiva.

Por supuesto, **The Joker** te tendrá uno que otro as bajo la manga, así que mantente al tanto de todo lo que ocurra a tu alrededor. ¿Recuerdas que mencionamos el veneno Titán? Pues **The Joker** lo trae corriendo por sus venas, por lo que ahora hará todo lo que esté a su alcance para encontrar la cura. En las versiones convencionales había que pagar un significante extra por los nuevos elementos de juego. Sin embargo, para la entrega de Wii U no tendrás que hacerlo, pues ya vienen incluidos en el mismo disco y por el mismo precio. De esta forma, podrás gozar de los siguientes DLC (contenido descargable): Harley Quinn's Revenge Pack, Catwoman Pack, Nightwing Bundle Pack, Robin Bundle Pack, Challenge Map Pack y Arkham City Skins Pack. Con lo anterior ganarás horas adicionales de juego mientras disfrutas las historias complementarias de dichos personajes.



▲ ¿Jugaste el legendario videojuego **Return of the Joker** para NES?



◀ Los rivales están en grupos perfectamente balanceados, usa combos para vencerlos.

Ríe hasta la tumba

La alegría y buen humor (vistos desde el lado sociópata).

En **Batman Under the Red Hood, The Joker** mostró un lado mucho más agresivo, serio y determinado. No te pierdas sus hazañas.

Mark Hamill prestó su voz a **The Joker** en **Batman the Animated Series**, logrando consolidar a este villano como uno de los grandes.

Obra maestra de Allan Moore, quien presenta a **The Joker** más desquiciado y se interna en la historia de este sociópata.

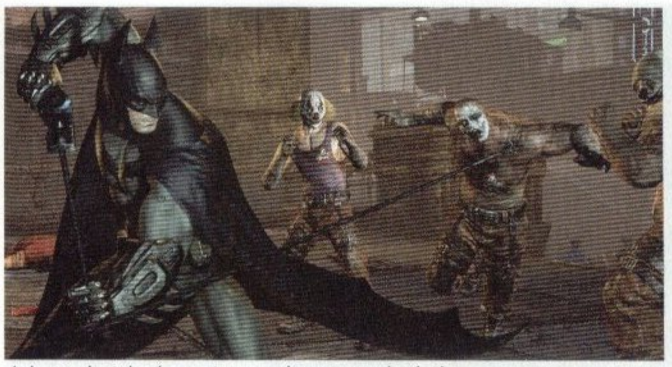
Cuando **Batman** era Adam West, **The Joker** era César Romero. Aquí se retrató al villano como un bufón más que sociópata, que gustaba de realizar chistes simples.

En la era Burton, Nicholson brilló por su papel de **The Joker**. Mínimo la sonrisa y mirada de loco le salía como un resplandor.

Para **The Dark Night** vimos a Heath Ledger dando vida a **The Joker**; simplemente, la mejor caracterización, que incluso le valió un Oscar.

En la saga Arkham de Rocksteady...

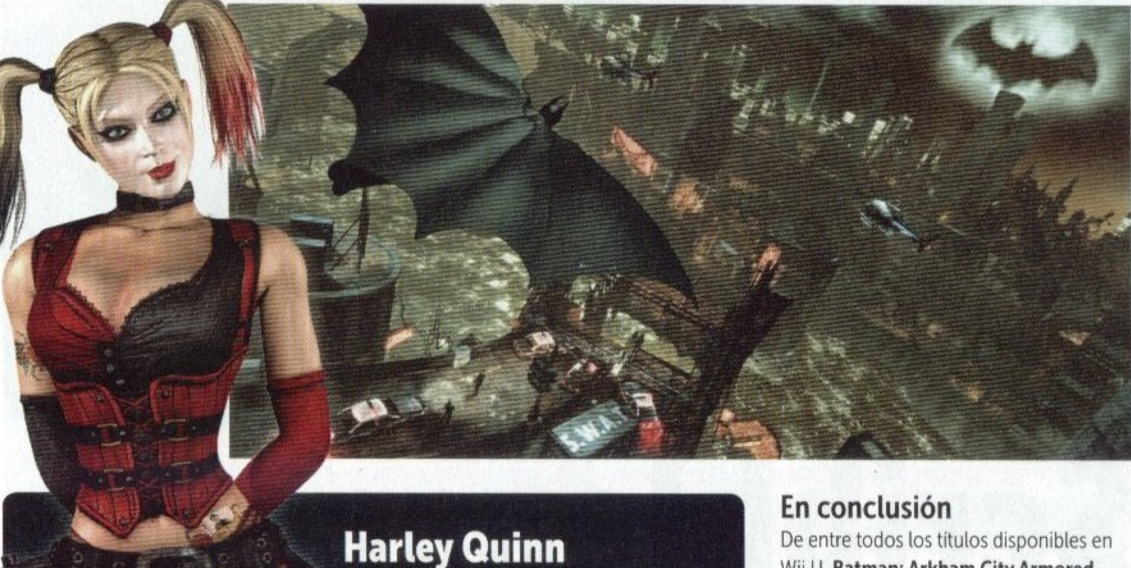
The Joker tiene el toque ideal, el carisma correcto que lo convierte en un personaje único y entrañable. De esas ocasiones en que se tienen tanto protagonismo como el mismo héroe principal. Así es este payaso del crimen, quien cobra vida a través de la voz de Mark Hamill.



▲ Los *gadgets* harán que tus enemigos vengan hacia ti.



▲ **Catwoman** debe decidir si ayuda al encapuchado o lo deja a su suerte.

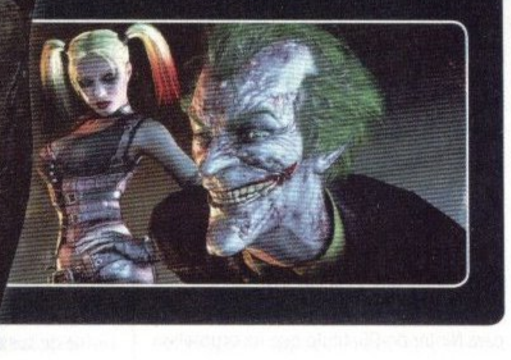


◀ Cada que la señal brille en el cielo... saldrá el Caballero de la Noche.

Harley Quinn

Anteriormente fue una psicoanalista del famoso Asilo Arkham.

Muchos piensan que la adorable desquiciada **Harley Quinn** acompañó a **The Joker** desde el inicio, pero no es así. Ella surgió hace 20 años en **Batman: The Animated Series**, para un pequeño papel, y fue tanto su carisma que se quedó en el corazón de los fans. Ahora es común verla junto a **Mr. J.**; en **Arkham City**, tendrá una miniaventura propia, demostrando sus proezas y talento criminal.



En conclusión

De entre todos los títulos disponibles en Wii U, **Batman: Arkham City Armored Edition** tiene un sello especial que garantiza la calidad. Visualmente, es de lo más impactante, cada uno de los rincones de la ciudad están perfectamente detallados, desde los efectos de agua hasta los destellos de los metales. El diseño de personajes hace que realmente parezca que estás viendo una película. Un detalle para resaltar es el desgaste que va resintiendo el atuendo del protagonista a través de las batallas, reflejando su arduo día de trabajo, y que aunque es un punto muy simple, le da continuidad a la historia. Otro elemento que merece aplausos son las actuaciones de voz, siendo la de Mark Hamill (**The Joker**) la más acertada y distinguida, mientras que el actor Kevin Conroy se encarga de **Batman**.

Sin lugar a dudas, es el mejor título que puede acompañar tu consola en este primer mes de vida. Es una compra obligada y garantizada.

RANKING **CN9.5**

Gotham City Sirens



Paul Dini siguió con su buen trabajo, lo podrás apreciar leyendo este cómic que inició en junio de 2009. Sus personajes clave son **Poison Ivy**, **Harley Quinn** y **Catwoman**.

Scribblenauts Unlimited

Ha llegado el momento de usar la imaginación



• Compañía
Warner Bros.
• Desarrollador
5th Cell
• Categoría
Aventura
•Jugadores
1
• Opinamos
El reto no terminará jamás en este juego.

Hace algunos años, cuando parecía que los videojuegos sufrían una crisis de creatividad, apareció uno que devolvió la fe a millones de videojugadores en el mundo. Nos referimos a **Scribblenauts**, para Nintendo DS, en el que no necesitábamos de armas para avanzar, sino de nuestra imaginación.
La idea era muy simple, debíamos juntar estrellas en cada uno de los niveles que nos presentaba el juego, controlando a **Maxwell**, un pequeño niño con grandes poderes. Todo suena muy sencillo, pero el chiste estaba en que la manera de resolver cada acertijo no era predeterminada; es decir, podíamos encontrar varias soluciones para los problemas. ¿Cómo ocurría esto?, fácil, en la pantalla táctil escribíamos con el *Stylus* cualquier palabra que viniera a nuestra mente y dicho objeto iba a aparecer para ayudarnos. De manera que si una estrella estaba en un árbol, podíamos bajarla apareciendo una sierra eléctrica para tirarlo y tomarla... pero también estaba la posibilidad de usar una escalera, un helicóptero, una jirafa, una caja enorme, un ave gigante; todo lo que se te ocurriera.

Esto representó un gran éxito que dio lugar a una secuela, **Super Scribblenauts**, para Nintendo DS, título que incorporaba nuevos elementos a los acertijos, para hacerlos mucho más divertidos y demandantes, situación que alegró mucho a sus seguidores en todo el mundo.

Alcanzando la perfección

Todos sabíamos cuál era el siguiente paso de la serie; de hecho, lo comentamos varias veces aquí en Club Nintendo, tendría que llegar a consolas caseras, pero obviamente no a cualquiera, una que pudiera explotar y justificar este cambio, lo cual sucede en Wii U. **Scribblenatus Unlimited** llega a la nueva plataforma casera de Nintendo, pero al mismo tiempo no se olvida de sus orígenes, con una versión



Interacciones online.
Situaciones cómicas.

No existen los pretextos, todo lo que imagines puedes verlo en pantalla

Imagina y escribe
Los resultados superarán tu imaginación


▼Para todos aquellos que gustan de los juegos con temática creativa, aquí encontrarán una opción realmente interesante.


▲ Visualmente resalta ante la versión anterior; todos los escenarios estarán en Alta Definición y con texturas sorprendentes.


▲ Los personajes clásicos de Nintendo se dan cita en esta nueva aventura para acompañar a **Maxwell**.

para Nintendo 3DS en la que tendremos varios elementos en común con esta entrega, aunque existe uno que tal vez sea definitivo al momento de decidir cuál de los dos adquirir, pero se los vamos a comentar más adelante, es una sorpresa.

Reinventa tu mundo
Debemos admitirlo, en cuanto tenemos un juego de esta serie en nuestro poder lo primero que hacemos es escribir cuanto objeto viene a nuestras mentes sólo para ver cómo reacciona con el entorno. Pues bien, para la versión de Wii U de Unlimited, los programadores han agregado un extra muy interesante, se trata de los personajes de Nintendo más populares.

De modo que ahora podremos invocar a **Mario**, **Luigi**, **Peach**, **Epona**, **Link**, entre otros. ¿De qué manera van a comportarse con otros elementos en pantalla?, bueno, eso ya dejamos que lo descubras solo, pero te garantizamos muchas risas con las reacciones que tendrán, no sólo mientras te ayudan a resolver ciertos acertijos, sino porque tal vez no les agrade mucho la compañía con otros personajes. En fin, recuerda que todo en esta obra es experimentar, mientras más elementos y objetos existan en pantalla, los resultados serán diferentes, situación que debes tener en cuenta si no quieres que todo se convierta en un caos.

Por fin invocaremos a personajes de Nintendo en esta obra

Claro está que ahora gracias a la pantalla del GamePad vas a poder realizar tus invocaciones de forma más rápida, viendo los resultados sin necesidad de poner pausa para escribir lo que estás imaginando. Por otro lado, se nota una evolución en la manera de controlar a **Maxwell**, ahora no se va a caer en abismos como ocurría en la primera parte por el tipo de control; en esta ocasión, puedes controlar sus saltos y caminatas de forma tradicional, lo que evitará que muchas consolas se dañen debido a la frustración que causaba morir poco antes de completar la misión. **Scribblenaus Unlimited** es un título con todo el espíritu que Nintendo pide a sus desarrolladores, no sólo una adaptación a la nueva generación gráfica, sino también una auténtica evolución en todos sus renglones; además, los personajes que aporta La Gran N dan un toque muy especial a cada escenario. Se nota que es un recurso muy solicitado por los desarrolladores de videojuegos, saben de la popularidad de sus personajes.

Uno de los títulos que mejor utilizan el nuevo control de Wii U. Esperamos ver pronto nuevos conceptos de 5th Cell.

RANKING CN 8.5

Crea tu historia



Drawn to Life para Wii es otro ejemplo de lo que tienen en mente los creativos de 5th Cell cuando piensan en videojuegos. Debes conocerlo.

Assassin's Creed III

La herencia de los asesinos continúa en la revolución



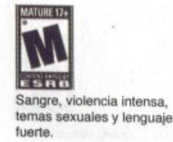
• Compañía
Ubisoft
• Desarrollador
Ubisoft
• Categoría
Acción/Aventura
•Jugadores
Multijugador
•Opinamos
La acción continúa incluso al terminar el juego.

Assassin's Creed es una franquicia relativamente nueva; inició en el 2007 con un concepto único que atrapó la atención de los jugadores y después de cinco años, ha mostrado gran crecimiento tanto en el desarrollo de historia, como en la producción general. La idea principal recae en **Desmond Miles**, descendiente de un linaje de asesinos profesionales que se desempeñaba como cantinero; sin embargo, un día es secuestrado para tratar de desenmarañar su pasado a través de una máquina que puede extraer los recuerdos de las personas mediante su ADN. De esta forma, **Desmond** se da cuenta que sus antepasados fueron clave en eventos importantes de la historia. En el primer título, el otrora cantinero se ve forzado a revivir los recuerdos de **Altair** (un asesino miembro de los Hashsha-shin durante los eventos de la Tercera Cruzada); más tarde, aparecieron las secuelas que te transportarían directamente a la era del Renacimiento, donde conocerías a **Ezio Auditore**, (otro de los antepasados de **Desmond**) quien se convertirá en un asesino con sed de venganza en contra de quienes traicionaron a su familia y claro, mostrando diversidad en el tipo de escenarios, vestimentas, comportamientos y utencilios o armas con las que realizas tus objetivos.

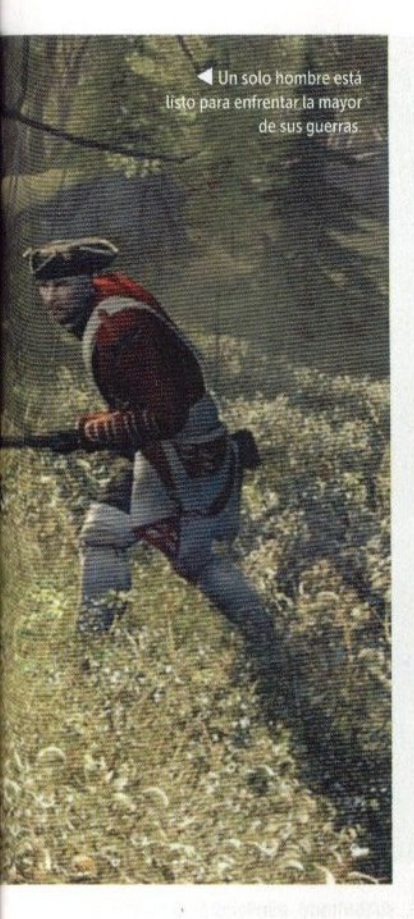
Lucha por la libertad

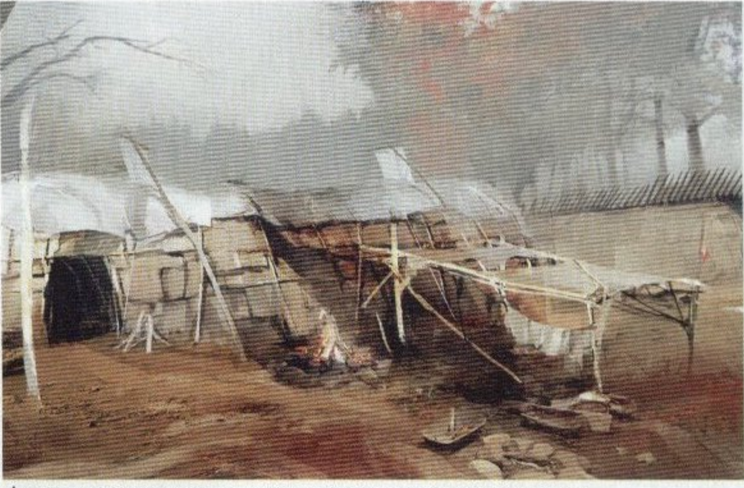
En esta ocasión, con la edición para Wii U, se logra un nuevo punto cronológico en la historia, al interactuar directamente en los eventos de la revolución Estados Unidos. El protagonista y también antepasado de **Desmond**, es **Connor Ratohnhakéton Kenway**, un guerrero de madre nativa americana y padre británico, que no dudará en utilizar sus filozas armas si alguien trata de quitarle lo que por derecho es suyo. El año es 1775, justo en las colonias americanas se encuentra el joven guerrero que dará todo lo que esté a su alcance para procurar la libertad de su hogar. Sin embargo, su aparentemente simple lucha por conservar el territorio, se convertirá en un hecho aún mayor, cuando los colonizadores abusen de su poder y pretendan ejercer su tiranía sobre el pacífico pueblo de **Connor**; al ver las atrocidades, él emprenderá una travesía en la cual ganará las habilidades de todo un maestro asesino (como lo fueron sus antepasados) para enfrentar una poderosa guerra que cambiará el destino de su pueblo... y de la nación.

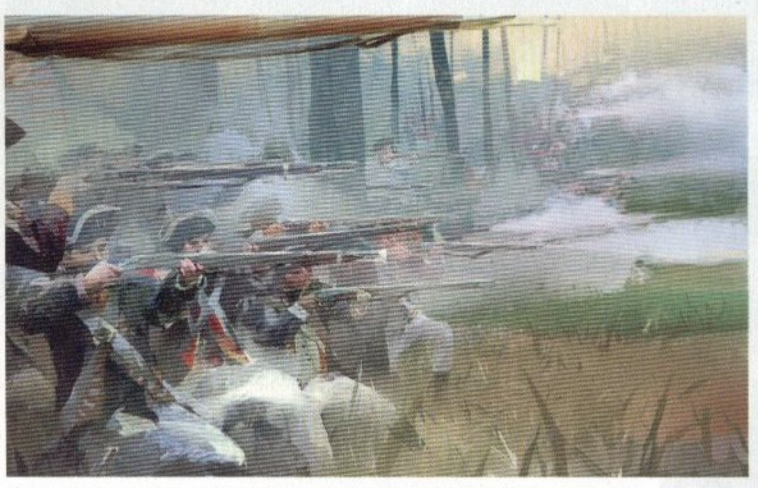
Ubisoft nos entrega uno de sus proyectos más ambiciosos en Wii U



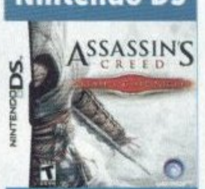
Sangre, violencia intensa, temas sexuales y lenguaje fuerte.


◀ Un solo hombre está listo para enfrentar la mayor de sus guerras.


▲ A diferencia de otras entregas pasadas, aquí verás mayor diversidad de entornos.


▲ Tu enemigo podrá superarte en número, pero jamás doblegará tu espíritu.

También en Nintendo DS



Assassin's Creed: Altair's Chronicles llegó al NDS en 2008 y fue desarrollado por Gameloft, famosos por su videojuegos en dispositivos móviles.

Vive la alta definición

Para esta entrega, se han invertido muy bien los recursos, generando escenarios impresionantes que lucen superiores en la versión destinada a Wii U, y claro, aprovecharon al detalle los los elementos audiovisuales para que verdaderamente te sientas dentro de la escena; pero no creas que se trata únicamente de los videos de presentación, éstos parecerían películas realistas; sin embargo lo realmente interesante es cuando te adentres directo al *gameplay*, notando que allí también la calidad no fue puesta en desventaja como suele ocurrir en otros títulos que brillan en cinemas, pero paliden en lo demás.

Conoce tus alrededores

Cada uno de los escenarios está provisto de dimensiones considerables, por lo que tendrás bastante camino al recorrer y explorar en busca de tus enemigos, para luego sorprenderlos desde múltiples puntos estratégicos y aniquilarlos ferozmente con todo el sigilo necesario, como lo haría un verdadero asesino de las cruzadas. Las misiones se desarrollan en zonas diversas, por ejemplo, estarás en los sitios boscosos que son de utilidad para esconderte, como lo haría **Robin Hood**, teniendo a tu voluntad el factor sorpresa cuando pase un batallón; también habrá ciertos momentos en los que te adentres en las ahora grandes ciudades como Boston y Nueva York, sólo que ahora las apreciarás -con mucho detalle- en sus versiones del siglo XVIII; y claro, demostrarás tu furia en escenarios históricos dondese vivieron intensas batallas, como en Lexington y Concord (de los primeros enfrentamientos en la guerra de revolucion de los Estados Unidos de Norte América) o en los territorios nevados de los Apalaches, en Alabama.

Sin importar el terreno en el que te encuentres, notarás aspectos realmente importante, como las huellas o rastros que van dejando tus enemigos a través de los caminos, así que no sólo se trata de completar tu cruzada para saciar la sed de libertad, sino que deberás de valerte de múltiples elementos (tanto de armamento como de habilidades para esconderte y cazar a los oponentes), logrando que seas tú quien los atrape y no ellos a ti. Como recomendación, necistas conocer el funcionamiento de tus armas, de esta forma reaccionarás con mayor rapidez ante los eventos que se presentarán en todo momento.


▲ Échale uno ojo a los reflejos del agua, sin duda, el motor gráfico de ACIII tiene mucho que ofrecer.

El pasado de Desmond Miles

Pertenece a un linaje de asesinos conocidos como los Aquilus... y a través de él, reviviremos sus historias.



Altair fue el protagonista de la primera entrega de **Asssassin's Creed**. Sus heróicos combates tuvieron lugar durante Las Cruzadas, siendo su objetivo principal, conseguir las Pieces of Eden.

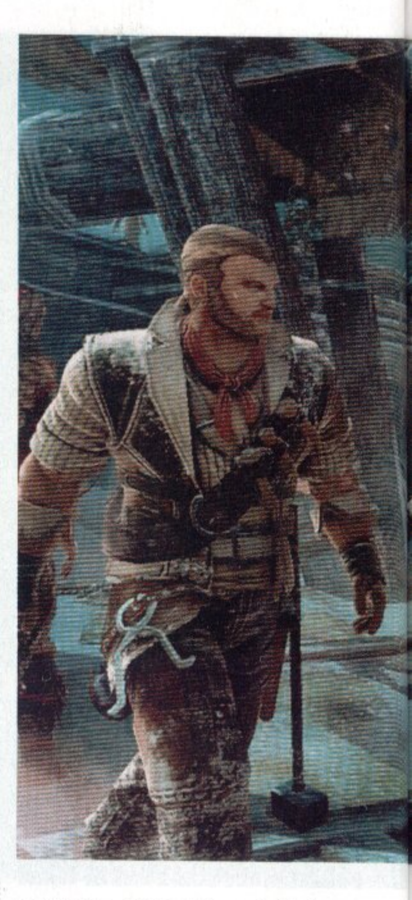


En la secuela, **Desmond** tiene una regresión a la vida de **Ezio Auditore** en 1499. Allí conocerá los hechos que desencadenaron en una de las más grandes venganzas por parte de los asesinos.



Ahora, en la última entrega de la serie, te adentrarás en la historia de **Connor**, quien sentirá el llamado de su sagre y linaje para enfrentar una amenaza mayor... la Guerra de Revolución de Estados Unidos.







◀ La vestimenta de los personajes fue cuidada al detalle.



Personajes Reales

Lógicamente, esta aventura tiene elementos de la historia real, sin embargo, no necesariamente todo lo que veas es histórico, pues encontarás bastante ficción, sin embargo, en tu travesía, encontrarás a muchos de los padres fundadores de Estados Unidos, como Benjamin Franklin, Thomas Jefferson, George Washington y muchos otros más.

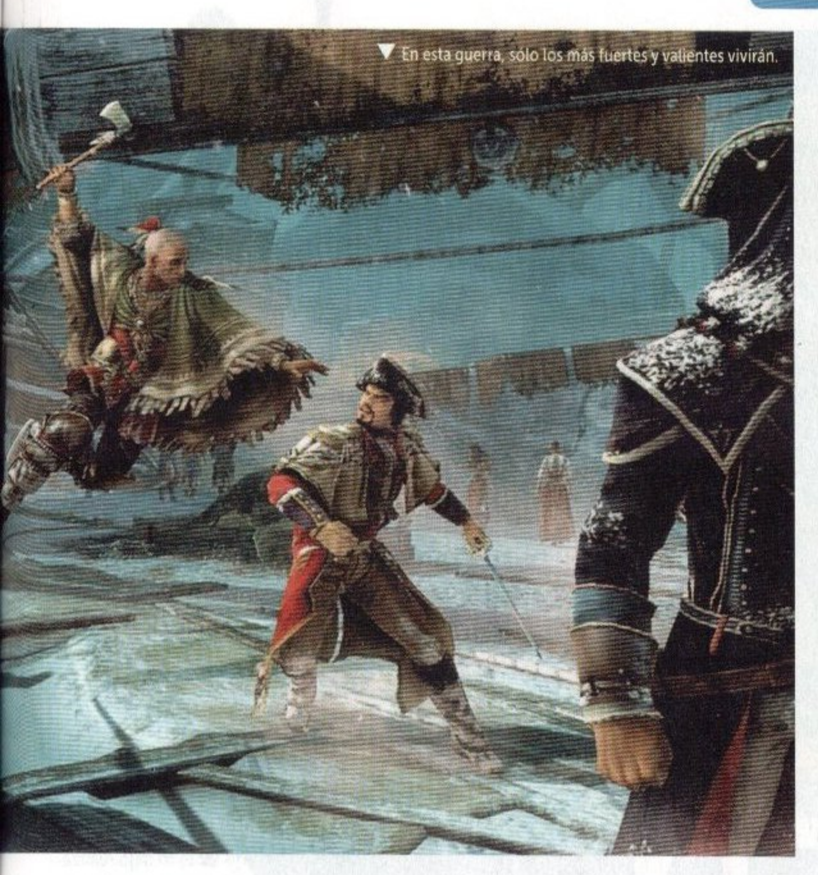


Lucha por mar y tierra

Cuando pienses que has conquistado todas las adversidades, vendrán nuevas al participar en enfrentamientos marítimos a bordo de la nave de **Connor**, La Aquila, con la que lucharás directamente contra buques enmigos. Quizá en ciertas ocasiones estés en desventaja, pero recuerda que la estrategia y planeación, son armas fundamentales para la victoria.

Cuando estés frente a frente en una batalla, harás rugir tus cañones, provocando que tus enemigos sean devorados por el mar. Por supuesto, si se acaba la munición de los cañones, no quedará otra que preparar el abordaje para invadir la nave rival y aplastar a quien obstruya tu camino utilizando armas de fuego, flechas o incluso una poderosa hacha Tomahawk. Luego de ayudar a **Connor** a defender su territorio, aún tendrán un sinfín de acciones por realizar. Ubisoft aplicó el modo multijugador llevándolo a puntos sin presedente (en la franquicia), ofreciendo experiencias de juego atractivas y apasionantes. Estarán disponibles nuevos personajes, diversos mapas, etc. Una de las modalidades de juego más clásicas es en donde participarán de dos a cuatro jugadores con el objetivo de aniquilar a los enemigos ocultos.

Aquí encontrarás pruebas de velocidad y talento, el tiempo en que logres tus objetivos será vital para ganar. La acción no es tan simple como en otros videojuegos en donde sales al campo de batalla repartiendo hachazos o golpes con alguna otra arma, es decir, se torna mucho más analítico y estratégico. Los oponentes estarán solos o en grupos, requiriendo en ocasiones debas trabajar en equipo para pasar desapercibido, ya que basta con el menor error para que estos entren en alerta; además, necesitas localizar perfectamente al objetivo, ocasionalmente se mezclará con la multitud, complicando su encuentro, pero un guerrero con tus habilidades y talentos específicos, no tendrá ningún problema en identificarlo para no sacrificar una vida inocente. ¿Estás listo?


▼ En esta guerra, sólo los más fuertes y valientes vivirán.

▲ Cuando se trata de defender tu territorio, no importa el rival que enfrentes.


▲ El fusil siempre será una arma de gran poder para aniquilar a los oponenetes.

Si ya has visto algo del juego, seguramente notaste que no sólo se trata de la Alta Definición, sino que los detalles tan minusiosos y precisos, así como el *gameplay*, te dan las características perfectas para disfrutar este título de época. Esto es por el poder de Anvil Next, un nuevo motor gráfico creado por Ubisoft (evolucionado de Scimitar y Anvil, utilizados para los títulos previos de **Assassin's Creed**) que básicamente surgió para brindar a los próximos títulos de la serie con la mejor tecnología posible.

Mejor en Wii U

Con ello se logran resultados superiores en Inteligencia Artificial, mejoras en la física del juego, así como la animación y el sistema de clima que, como ya te habíamos comentado antes, será mucho más realista de lo que hayas visto anteriormente, logrando que verdaderamente haya una variante de interacción con los cambios climáticos y no sólo se limite a ser un detalle visual; además, se logró generar un nuevo sistema de combate que ofrece batallas más intensas.

Basta con que hagas una simple comparación entre las diferentes versiones de **Assassin's Creed III** para que te des cuenta de que la de Wii U es notablemente superior tanto en la calidad visual, como en la experiencia de juego.

¿A qué se debe? Básicamente a que la nueva consola de Nintendo posee mejores características de *hardware*, por lo que el nuevo motor gráfico se siente como pez en el agua, destacando lo fluido de las animaciones (más de 1,000 únicamente para el movimiento de **Connor**). Por otro lado, el GamePad tendrás ventajas adicionales, por ejemplo, como asesino profesional, es importante identificar la ubicación de tus enemigos, pues ésto te será sumamente fácil al ubicarlos en el mapa que se mostrará justo en la pantalla táctil; además, otra de las funciones de rápido acceso del Gamepad es que cuando entres en una batalla, podrás cambiar rápidamente los ítems o armamento que utilices, simplemente con dar unos toques a la pantalla y sin que la acción del juego se detenga.

En conclusion

Se trata de la evolución perfecta de la saga **Assassin's Creed**. Nos agradó muchísimo el rendimiento del motor gráfico que se ve reflejado en los alcances del juego, resultando en mejores elementos físicos e interactivos, dando ese toque realista que tanto nos agrada experimentar. Otro punto a destacar, es que se trata de uno de los títulos más cuidados de Ubisoft para esta temporada, que además, resulta sensacional por las cualidades únicas que sólo te puede ofrecer Wii U, así como las múltiples opciones de juego en línea que dan más vida -o duración- a tu juego al participar con tus amigos. ¡No te lo pierdas!, pasarás horas geniales jugando solo o con tus amigos.

La variedad de acciones, combinada con los extensos escenarios, hará de Assassin's Creed III, un título excepcional.

RANKING **CN 9.5**

El salto mortal

Aprovecha que los enemigos estarán distraídos y sorpréndelos desde las alturas, pero procura que nadie más se de cuenta... o te meterás en serios problemas.



¿Quieres continúar la lucha? ¡Juega en línea y demuestra tus habilidades

▲ Combate para demostrar tu lugar en el mundo.

▲ El trabajo realizado en los personajes es el más completo de la serie.

TEKKEN Tag Tournament 2 Wii U Edition

Regresa el tan esperado torneo del puño de acero



• Compañía
Namco Bandai
• Desarrollador
Namco Bandai
• Género
Acción/aventura
•Jugadores
Multijugador
•Opinamos
El mejor de la serie



Sangre
Violencia intensa
Temas sexuales
Lenguaje fuerte

Uno de los géneros más queridos por los videojugadores en todo el mundo es el de las peleas. Requiere de mucha práctica y paciencia dominar cada título, por eso se vuelven tan populares. Hemos visto varios exponentes en consolas de Nintendo, series como **Street Fighter**, **Mortal Kombat** y **Soul Calibur** nos han hecho pasar grandes momentos, pero ahora es el turno de otra gran franquicia que hará su debut en una plataforma casera de Nintendo, nos referimos a **TEKKEN**, que llega a Wii U en lo que es para muchos la mejor versión de **Tag Tournamente 2** que puede existir en el mercado debido a la gran cantidad de extras que se han incluido. Pero, bueno, comencemos por ver lo que nos ofrece. Por principio de cuentas, estamos ante un título que corre por completo en 3D, al contrario de **Super Street Fighter IV**, para Arcadias, en el que sólo podemos movernos en un plano 2D. Esto ofrece un sinfín de posibilidades para encarar los combates, ya que podemos atacar, defendernos o engañar al adversario de muchas formas, siempre con la opción de cambiar nuestra estrategia en el momento que lo necesitemos.

Si es la primera vez que juegas un título de este estilo, te parecerán lentos los primeros combates, pero es que a diferencia de otras obras, como **Marvel vs Capcom**, en el que lo que cuenta es la rapidez en la ejecución de lo combos, aquí lo que importa es la paciencia y el ritmo, ya que muchas de las combinaciones no son automáticas. Es decir, cada peleador tiene sus habilidades que tendrás que explotar y al mismo tiempo cubrir sus defectos con las virtudes de tu segundo guerrero. Es un juego de ajedrez en el que sólo la experimentación te hará un profesional; lo más importante no es ganar, sino hacerlo con autoridad, si dejar dudas de nuestra habilidad con el control en las manos.

El poder está en la unión

Como su nombre indica, en esta entrega de **TEKKEN** no vas jugar de manera solitaria, sino por parejas, por lo que debes estudiar muy bien los movimientos de cada peleador para asegurarte de que los que seleccionas se complementan en defensa, ataque, resistencia y poder. En pocas palabras, que el balance sea

Una ayuda extra nunca molesta

Conoce la ventajas de los nuevos ítems.



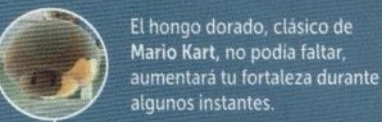
¿Necesita explicación? Cuando la tomes, golpea con todo tu repertorio a tu enemigo, estará indefenso.





Nada como este hongo para acabar rápido con una pelea, te vuelve un gigante dentro del campo de batalla.



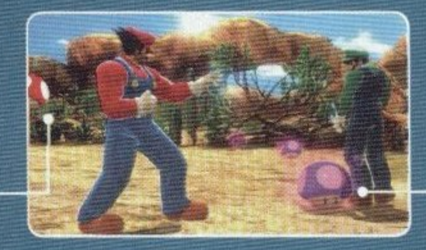


El hongo dorado, clásico de **Mario Kart**, no podía faltar, aumentará tu fortaleza durante algunos instantes.





Al tomar este hongo, tu tamaño aumentará por unos cuantos segundos.





Este hongo tiene un efecto negativo, te volverá pequeño y débil. Cuando lo veas, ¡corre!

perfecto para evitar contratiempos en los combates, sobre todo en los finales. Cuentas con botones para patada, golpe, agarre y, también, para hacer *counters*. Lo importante no está en lo rápido que los presiones, sino en el momento en que lo hagas; muchas veces no importa que tu rival haya tirado un golpe, ya que puedes medir el momento en que su extremidad alcanzó su máximo de distancia para sorprenderlo con un buen combo, ya que durante ese periodo de tiempo está totalmente indefenso, situación que puedes usar también a tu favor para que se desespere o, bien, te ataque sin pensar muchos sus movimientos. Todo dependerá de los personajes y del estilo de juego que tomes, aunque te recomendamos que seas lo más cauteloso posible: un pequeño error te puede costar media barra de energía en manos de tus oponentes. Tómalo en cuenta.

El mundo de Nintendo

Como ya ha pasado con otras series cuando llegan a consolas de Nintendo, tienen extras que en ninguna otra consola se podrán ver. Y no nos referimos en este caso al sistema de control, sino a elementos dentro del juego; en este caso, trajes directamente de las más grandes franquicias de Nintendo, con los que podremos vestir a toda la plantilla de luchadores.

La variedad es asombrosa, los trajes de **Luigi**, **Mario**, **Samus**, **Peach**, **Toad**, **Bowser**, **Fox**, **Link**, **Zelda** y **Ganon**, entre otros, estarán disponibles para que los asignes a tus peleadores favoritos, lo que realmente cambia la perspectiva de los encuentros, ya que muchos de ellos con el disfraz puesto podrían pasar por los originales sin problemas. Un gran trabajo el que ha realizado Namco Bandai en ese sentido, aprovechando al máximo la buena relación con Nintendo, cada vestuario es una calca de los originales; se puede notar sobre todo en el caso del traje de **Link**, con el que incluso pueden usar la Master Sword para dar un golpe extra a los combos. Lo anterior habla de que esta entrega de **TEKKEN** se realizó siempre pensando en las ventajas que ofrecía la consola.

Dos escenarios distintos

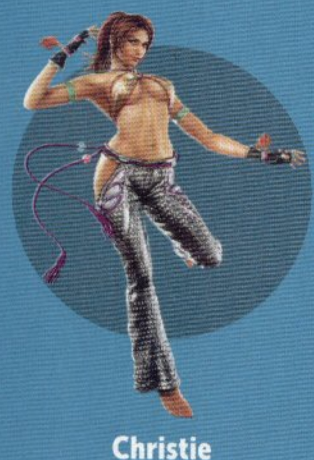
Los Ítems y trajes del universo de Nintendo son sólo una opción extra,. No todo el juego se desarrolla bajo ese formato, son para dar un colorido especial, pero toda la mecánica principal es la tradicional de la franquicia de **TEKKEN**.

▼ Los personajes poseen diferentes trajes para la ocasión.



Los rivales del siglo

Cada peleador tiene un estilo que debes dominar.



Christie

Bella y mortal, sus patadas mantienen a distancia a sus rivales. Un personaje estratégico.



Jin

Combina poder y velocidad como nadie más del plantel, ideal para comenzar tu camino en **TEKKEN**.



Jun

Su primera aparición se da en **TEKKEN 3**, desde ese momento se volvió favorita entre los fans.



Law

Un peleador que no puede faltar en un **TEKKEN**, usa técnicas de combate cuerpo a cuerpo.



Michelle

Busca venganza luego de que sus padres fueran asesinados por **Heihachi**. Un gran personaje en todo sentido.



Heihachi

Todo un clásico en esta serie, sus golpes pueden encadenarse en cientos de formas para causar daño al rival.



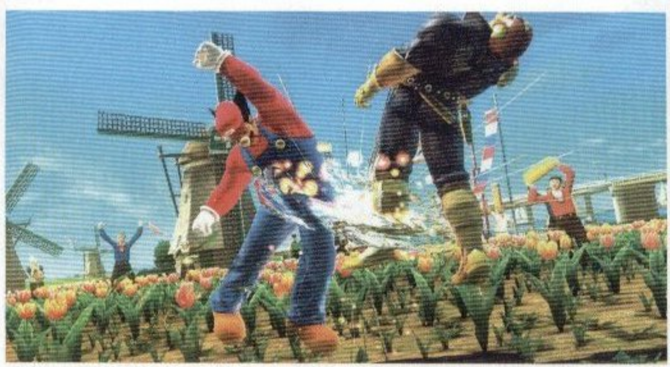
Kazuya

Todo un icono, el más poderosos del juego, sus golpes pueden dejar fuera de combate a cualquier rival.



Angel

Si pensabas que las mujeres no hacían combos espectaculares, espera a ver los que puede lograr esta chica, son fantásticos.


▲ **Captain Falcon** es otro de los personajes que prestaron su traje.


▲ Algunos ataques requieren de los dos personajes.


◀ Visualmente, es todo un espectáculo, no vas a querer dejarlo por nada.

Crea tu propio estilo

En cuestiones jugables, debemos decir que el GamePad responde bastante bien a los comandos, pero si préfieres, siempre tendrás la opción de un control clásico. En ese sentido, MadCatz no ha hablado sobre sus planes para la consola en cuanto a *Arcade Sticks*, lo cual es bastante raro tomando en cuenta que para el resto de consolas sí ha realizado ya un control profesional. Esperemos que pronto nos dé noticias al respecto, ya que resultaría perfecto recrear una experiencia arcade en nuestra casa gracias a estos accesorios.

Centrándonos en el GamePad, en su pantalla podremos seguir los diferentes menús del juego, de una manera rápida e intuitiva, pero lo mejor son las utilidades especiales que le han dado, como el hecho de poder modificar los trajes y cuerpos de los peleadores por medio de dibujos, al estilo de **Mario Kart** o **Animal Crossing** en el Nintendo DS, donde con ayuda del *Stylus* lográbamos diseños novedosos y creativos. Lo anterior nos permite ver en el juego prácticamente cualquier escudo, logo, figura o diseño que se nos ocurra; el editor es muy completo, sólo dependerá de nuestra imaginación darle un buen uso para poner un toque personal a nuestra edición.

Un ganador sin dudas

TEKKEN Tag Tournament 2 para Wii U es un excelente título de peleas, algo que los aficionados al género llevaban pidiendo años para las consolas de Nintendo, su calidad habla por sí misma. En todo renglón marca nuevos parámetros para los juegos en 3D, engloba entornos, movimientos y valores de una forma única, demostrando que después de algunos años en los que **Dead or Alive** le peleaba la corona, ahora es **TEKKEN** el que vuelve a marcar el camino a seguir. Por donde se le mire, una opción a considerar para estrenar tu Wii U y retar con tus amigos, además de que deja abierta la posibilidad de ver más juegos del género en la consola, aprovechando la segunda época de oro que se vive gracias a dos personas, Yoshinori Ono, creativo de Capcom, responsable de **Street Fighter**, y Katsuhiro Harada, quien ha estado a cargo de esta nueva entrega de **TEKKEN**, por lo que no sería raro que más adelante anunciaran para Wii U una adaptación de su éxito **Street Fighter X TEKKEN**. Todo esto sólo es una posibilidad, ya veremos cuáles son los planes de las compañías. Por lo pronto, disfruta de este gran título perfeccionando tus jugadas y técnicas de batalla. Es tan completo que tal vez el siguiente año forme parte de los juegos para el torneo EVO, así que a practicar.

Los extras que incluye esta versión para Wii U lo colocan sobre cualquier otra adaptación, sencillamente es la mejor.

RANKING **CN 9.0**

TEKKEN Advance



La primera vez que la serie **TEKKEN** llegó para consolas de Nintendo fue en el ya lejano 2002, con una versión para la portátil Game Boy Advance.



◀ En esta ocasión el héroe no será reconocido al comienzo de la historia.

Darksiders II

Prepárate para defender al mundo del apocalipsis



• Compañía
THQ
• Desarrollador
Vigil Games
• Género
Acción/aventura
•Jugadores
Un jugador
•Opinamos
De seguro te encantará, más si eres fan de TLOZ.

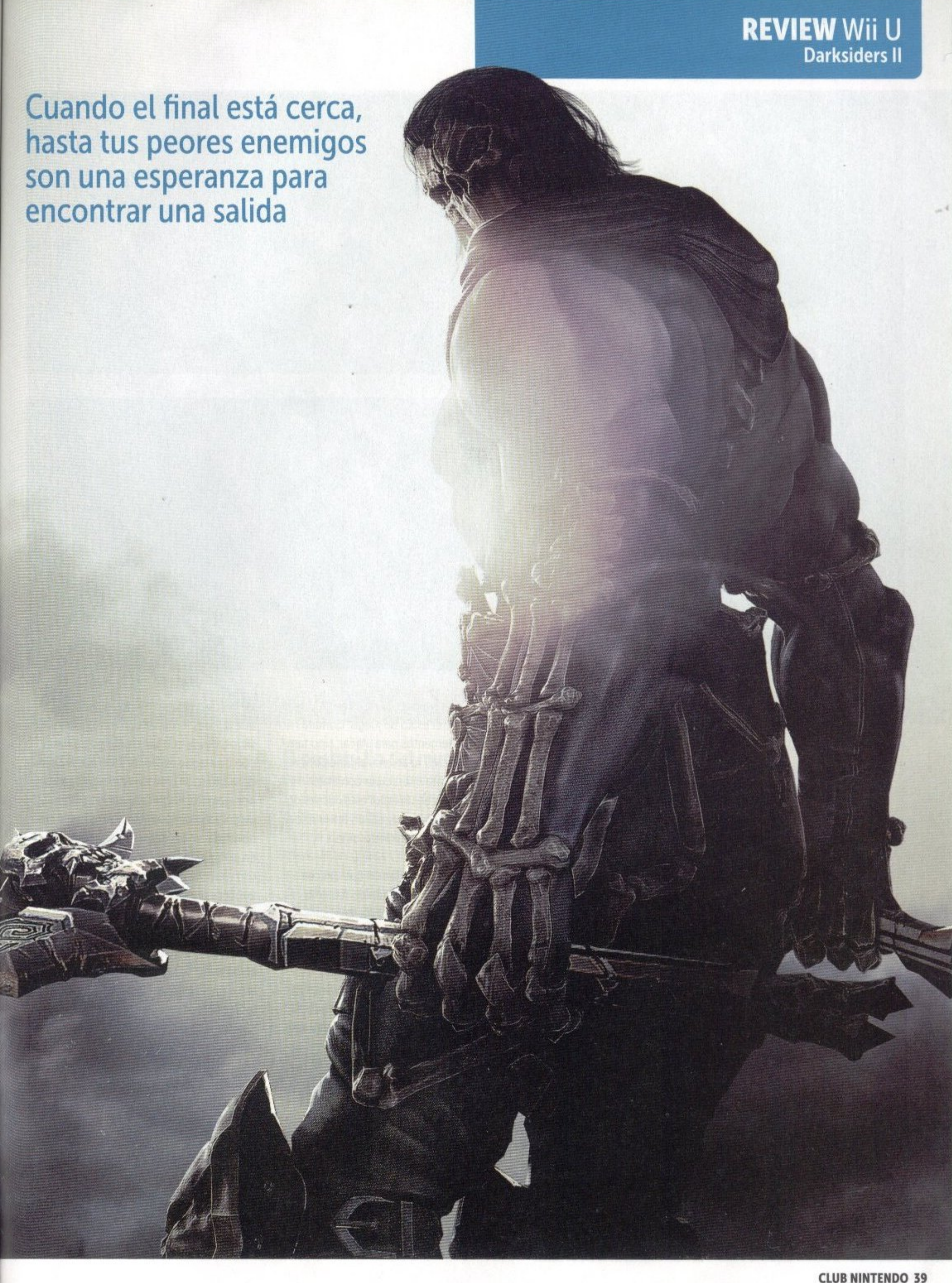


Sangre
Violencia intensa
Temas sexuales
Lenguaje fuerte

Cuando THQ anunció que se encontraban trabajando en un nuevo proyecto que llevaría el nombre de **Darksiders**, pocos fueron los que imaginaron el alcance que tendría su nueva obra. Se convirtió en un éxito instantáneo, no sólo por su excelente trama, sino también por dos razones en especial. La primera era su estilo de juego, se dejaban atrás los FPS tan populares para dar paso a una mecánica compleja que realmente obligara al jugador a experimentar con todos sus ítems y movimientos. Por otro lado, el hecho de tratarse de una serie nueva, buscando un espacio en el medio, el cual debemos decir que ya se ha ganado, todo con base en la gran calidad que posee en cada renglón. Ahora pasemos a hablar un poco del argumento. En el universo existen diferentes fuerzas, algunas son totalmente desconocidas para los humanos, como los **Jinetes del Apocalipsis**, que en este caso se encargan de mantener un equilibrio en todos los mundos. Ellos pueden aparecer únicamente cuando un consejo especial les solicita hacerlo, su fuerza es tal que uno solo podría terminar con la vida de una galaxia. Por ello es que son los encargados de mantener el órden, y lejos de representar el caos que históricamente se les atribuye, en esta ocasión representan la esperanza.

El jinete **Guerra** vino a la Tierra para intentar terminar con un conflicto en el que la humanidad se veía amenazada... pero fue engañado. Un complot en su contra ha puesto al consejo en una situación bastante delicada, por lo que han decidido quitarle sus poderes y capturarlo. Obviamente esto no se iba a quedar así, **Muerte**, otro jinete, llega a la Tierra para demostrar la inocencia de su hermano, él sabe que será complicado, pero no le importa cruzar el universo entero si es necesario; salvará a su hermano antes de que sea demasiado tarde. Al mismo tiempo, intentará dar una segunda oportunidad a los humanos, librándonos del castigo que ahora pagan y del cual no son culpables, sino unas víctimas...

Como puedes darte cuenta, la trama es compleja, interesante. Lo mejor es que conforme avanzas se revelan secretos que enriquecen el argumento y te dejan pensando no sólo en tus actos dentro del juego, sino también en los de la vida diaria. Esto es parte fundamental de su éxito, va más allá de una fantasía, vivimos lecciones que nos cambiarán como videojugadores y como personas. **Darkisders II** es un gran juego, tiene todo para dejar las bases de una tercera parte, la cual podría terminar con la serie y dejarla como un concepto asombroso. Veremos qué ocurre.



Cuando el final está cerca, hasta tus peores enemigos son una esperanza para encontrar una salida



▲ Utiliza bien todos tus ítems para completar tu misión.





Observa y avanza

Es un juego de acción y aventura, pero no a los que estamos acostumbrados, nos vamos a olvidar de correr y golpear hasta llegar al final del nivel. Aquí lo nos hará progresar es nuestra inteligencia y capacidad de observar, pues debemos resolver decenas de *puzzles* en cada misión. En ese sentido, y como la misma gente del desarrollo lo ha mencionado, es un homenaje a la saga **Zelda**, así que si has jugado cualquier entrega de esta franquicia, te sentirás identificado con la dinámica.Ahora bien, si no es así, vamos a comentarte el estilo de juego. Contarás no sólo con elementos para atacar, sino también tendrás en tu arsenal algunos objetos que sirven para interactuar con el escenario, ya sea que un árbol esté cubriendo algún secreto o que exista un interruptor que debas activar en cierto orden.

Por eso te recomendamos que utilices los ítems que hayas obtenido recientemente, por lo regular son la llave para avanzar, aunque en muchos momentos requerirás de más que eso para ver la luz, combinaciones, eliminar enemigos. En fin, la manera de resolver los acertijos es muy variada, así que no tengas miedo de experimentar, las soluciones son bastante curiosas, te vas a divertir mucho.



▼ La exploración es básica para poder avanzar.

Acaba con la maldad

Pasemos ahora a los enemigos, todo el tiempo la pantalla estará llena de ellos, prepárate para combates memorables.

Pero lo interesante está en el modo en que puedes terminar con todos los adversarios, desde con un simple golpe hasta con un ataque especial. Todo dependerá de la situación y de los enemigos, ya que, por ejemplo, los jefes finale requieren de un trabajo más detallado, los ataques normales no les causarán mayor daño. En este punto debemos decir que los jefes son espectaculares, no sólo por su gran tamaño, sino también por todo el entorno en el que pelearás contra ellos.

Puedes interactuar con todo lo que veas en pantalla: muros, puentes... haciendo de estos encuentros algo asombroso, sobre todo en las escenas en las que utilizas a tu caballo; la velocidad llega a un punto en el que un pequeño error puede terminar con tu misión, por lo que la concentración es parte fundamental para salir con la victoria. No exageramos al decir que son de las mejores batallas que jamás se hayan creado para un videojuego.

Nada para vivir una gran aventura en tu Wii U como Darksiders II.


▼ Cada enemigo representa un reto distinto a tu ingenio.

Una nueva visión

Es momento de hablar del GamePad, ese elemento que vuelve tan especial a la nueva consola de Nintendo y que agrega un gran cambio en la manera de vivir los videojuegos. En la pantalla del control podremos no sólo continuar la aventura, sino también ver los diferentes menús para ajustar nuestras opciones de manera rápida. Al mismo tiempo, nos desplegará todo nuestro arsenal, así no tendremos que pausar; con tocar lo que necesitemos, se equipará de forma automática.

Se nota que se trabajó de manera especial en esta adaptación, todo está ajustado a las necesidades de la nueva consola. Tan es así que todo el tiempo en el GamePad se nos indicaran las misiones por cumplir, las pendientes y las realizadas; pequeños detalles que mejoran la experiencia. Los desarrolladores han dejado claro que no se trata de una simple adaptación, sino de una versión exclusiva que aporta varios elementos que hacen de la obra un producto único.

El posible fin del mundo

Darksiders II fácilmente es uno de los juegos del año en su versión para Wii U. Resulta increíble la manera en que el sistema corre el juego, no sólo por los impactantes gráficos o por los estupendos temas que escucharemos, sino también por la forma tan inteligente como se ha adaptado el GamePad y lo natural que resulta asimilar estos cambios.

Fue uno de los títulos más esperados para el lanzamiento de Wii U, y la verdad es que podemos decir que un juego de esta calidad no puede quedar fuera de tu colección. No importa si no conociste la primera parte, la introducción a la obra te dirá todo lo que necesitas saber; lo importante es que te ubiques en el contexto que plantean, que lo disfrutes, que lo sufras, que pelees por salvar a la humanidad. **Darksiders II** es una de esas joyas que ya muy rara vez se ven en el medio, nos habla de la nueva actitud de THQ, en la que han dejado para mejor ocasión las pequeñas producciones, para enfocarse en títulos que no sólo diviertan, sino que también generen cambios; no sólo en los jugadores, sino en el medio en general, demostrando que las buenas ideas son las que triunfan; que no importa cuánto tiempo pase, la innovación siempre será la principal herramienta; que no se requie-ren grandes nombres en portada para garantizar calidad. Por donde se le mire, **Darksiders II** dará mucho de que hablar en los siguientes meses, es tan grande que podrás jugarlo varias veces siempre con diferentes resultados. Si tenías dudas respecto de comprarlo o no, no te preocupes, estarás adquiriendo un título que recordarás toda tu vida, un recuerdo que te hará feliz al pasar el tiempo.

Los extras que incluye esta versión para Wii U lo colocan sobre cualquier otra adaptación, sencillamente es la mejor.

RANKING **CN 9.5**

▲ Cualquier cosa puede servir como arma, ¡al ataque!

ZombiU

¡La apocalípsis zombi ha llegado!



• Compañía
Ubisoft
• Desarrollador
Ubisoft Montpellier
• Categoría
FPS/Survival Horror
•Jugadores
1-2
• Opinamos
De los mejores juegos de zombis que existen



Sangre, violencia intensa, lenguaje moderado.

Hay dos realidades que convergen en este artículo: los juegos de zombis nunca pasarán de moda, y no hay nada como la adrenalina de enfrentar algo que te puede acabar. En **ZombiU** tendrás la oportunidad de corroborar estas dos verdades de una manera intensa y totalmente inmersiva, pues contiene todo lo que un buen fan de los muertos vivientes espera.

Sabemos que como videojugador tendrás una vasta experiencia en combatir a las hordas de zombis en juegos como **Resident Evil** o **The House of the Dead**, así que ya sabrás algunas de las técnicas básicas para poner a descansar de una vez por todas a una de estas pestes caminantes; el problema es que en **ZombiU** las cosas se ponen un poco más difíciles, pues te aseguramos que nunca has encarado una invasión zombi como esta. Si crees que te has sentido atrapado, espera a vivir esta experiencia que te mantendrá al borde de tu asiento.

Sobrevivir es sólo el principio

El objetivo de **ZombiU** es simple en concepto; pues debes tomar el control de un sobreviviente de un apocalipsis zombi en Londres. Para lograrlo debes usar todas las opciones posibles y todos tus conocimientos que tengas acerca de los muertos vivientes. **ZombiU** se juega con el GamePad del Wii U, que te servirá bastante no solo para mover al personaje y usar sus botones para golpear, disparar, correr y demás cosas básicas; pues también te ayudará a apuntar con precisión en ciertos momentos o para abrir cerraduras especiales, entre muchas otras cosas más.

Además de lo que te acabamos de mencionar, por medio de la pantalla del GamePad tendrás acceso a tu inventario, en donde podrás guardar -gracias a la magia de los videojuegos-, tus armas, ítems y suplementos que serán la diferencia entre seguir con vida y convertirte en un cadáver con hambre perpetua. A diferencia de otros juegos del estilo, en **ZombiU** se manejan ciertos elementos originales que le dan frescura a un concepto tan popular como lo es una invasión de zombis a una localidad como las calles de una ciudad.

Tal vez creas que lo has visto todo al masacrar a balazos a un zombi anteriormente, o durante los maratones de ver **The Walking Dead**, o **Night of the Living Dead**; pero ahí es donde radica la diversión de este título, pues las cosas se ponen mejor al tener que tomar en cuenta las variantes al tema que se presentan aquí. Vamos a ver algunas de las cosas que esta propuesta nos tiene preparadas... no tendrás miedo, ¿o si? Mejor prepara tus armas y aprende a moverte con soltura por la ciudad, porque esa será la diferencia para que puedas seguir con vida.

Yo, zombi

Por lo general, en los juegos de zombis controlas a un personaje no-infectado que debe sobrevivir a toda costa de los



▲ No dudes en atacar primero, así tendrás más oportunidades.



▲ La ciudad fue arrasada por las hordas; ¿podrás recuperarla?

Si estás rodeado de muchos zombis; ¡trata de golpear algunos y sal de ahí!

ataques de las hordas de cadáveres vivientes, y cuando eres alcanzado por ellos, puedes curarte rápidamente o perecer en el intento. Esto cambia en **ZombiU**, pues aquí tu sobreviviente podrá ser infectado al ser atacado por un zombi y convertirse en uno en cuestión de unos instantes, así que deberás tomar el papel de otro humano para poder seguir jugando en esta intensa experiencia tan escalofriante.

Pero no todo está perdido; si llegas a traer el antídoto en tu mochila, podrás inyectárselo al zombi y salvar al sobreviviente. Por otro lado, la mochila del personaje anterior todavía contendrá los ítems valiosos que usaba en vida, así que si no lo puedes salvar, simplemente acaba con su hambriento deambular y procede a apoderarte de todos sus bienes para poder continuar con la lucha por la supervivencia. Por esta razón, es importante que trates de no ser eliminado para que no pierdas tus pertenencias.

¿Porqué no juegas?



Resident Evil: Revelations, The House of the Dead, Dead Rising, Alone in the Dark.



▲ En este juego tendrás que enfentar a los zombis más espeluznantes que hayas visto.

Guía práctica para apocalipsis zombi

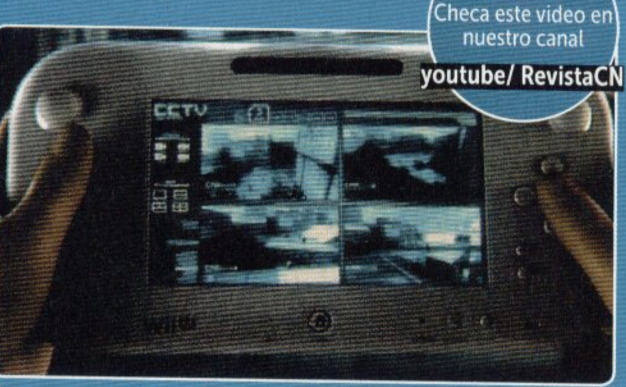
Usa estas herramientas y tendrás más oportunidades de sobrevivir.

Checa este video en nuestro canal
youtube/ RevistaCN



Radar

Utiliza el GamePad para que puedas ver la posición de los zombis y planees una mejor estrategia; claro que no estará disponible siempre.



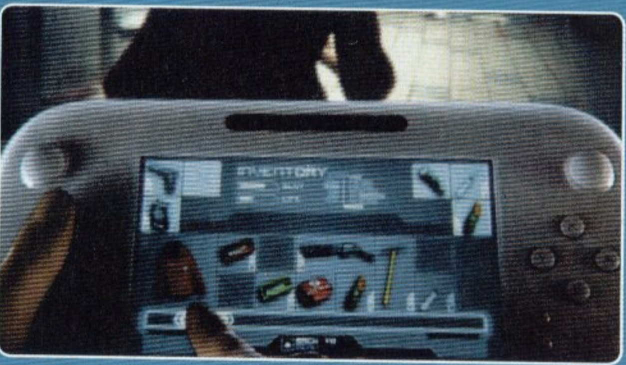
Cámaras de seguridad

Es posible que tengas acceso a las cámaras que vigilan otros lugares; esto te ayudará a saber si hay o no, zombis o cosas importantes en algún sitio.



Escáner

Hay que revisarlo todo, pues en algún sitio puede haber algo que te ayude a sobrevivir en una situación desesperada. No olvides checar a conciencia.



Inventario

Como te dijimos, tu mochila te ayudará a guardar las cosas que te servirán en esta pesadilla; pero no olvides que si mueres, la obtendrá alguien más.

Para varios zombis

Uno de los más grandes atractivos de **ZombiU** es que puedes jugar con un amigo para poder hacer frente al apocalipsis zombi con mayor eficacia. La intensidad que se logra con este modo es indescriptible, pues las cosas se ponen muy emocionantes al estar combatiendo hombro con hombro con tus amigos a las casi interminables legiones de muertos vivientes. Pero como podrás imaginarte, las cosas nos serán color de rosa en esta sanguinaria propuesta, pues está latente el hecho de que aún tu mejor amigo puede ser alcanzado por alguno de los caminantes y convertirse él mismo en uno de ellos; así que no tendrás más remedio que mandarlo al otro mundo antes de que el quiera convertirte en su comida.

Esta modalidad de jugar le da un toque de realismo sin igual, pues podrás interactuar con tus compañero para explorar áreas, combatir a los zombis y mucho más, con la constante amenaza de que cualquiera puede convertirse en lo que estás tratando de erradicar, tal y como en una película del género. Para enfatizar esta sangrienta disputa por la vida, tú y tu amigo estarán todo el tiempo conectados entre sí, y recibirán una notificación cuando alguno de los dos muera y se convierta en un zombi; esto les permitirá intentar obtener sus pertenencias y mejorar considerablemente las posibilidades de sobrevivir al apocalipsis zombi, pues en realidad no será algo sencillo.

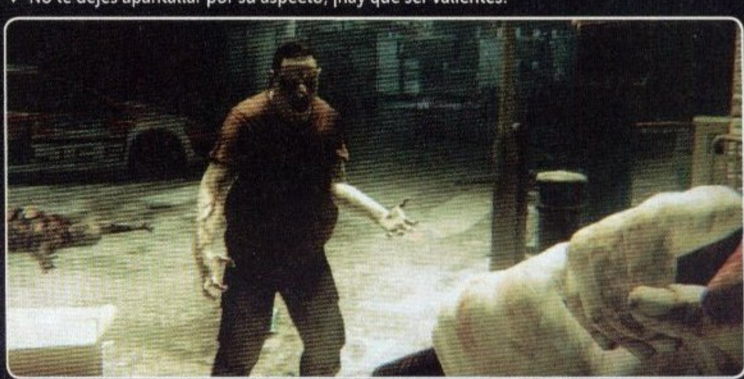
El modo multijugador le da un nivel de *Replay Value* sin precedentes

Más que sólo un juego

Otra de las cosas que le dan un énfasis en el realismo es que que la tensión que experimentarás estará al máximo en todo momento, pues además de que tienes que tener un ojo en la pantalla de tu televisión y otro en la del GamePad, también deberás estar en constante búsqueda de municiones, provisiones y armas para poder sobrevivir. ¡Nunca sabrás exactamente en dónde puede aparecer un zombi y con qué lo vas a despachar al otro mundo de una vez por todas!

También es posible que establezcas sitios en donde podrás guarecerte de las hordas de zombis que atacan incesablemente la ciudad. Estos lugares te servirán para guardar armas, suplementos y todo


▼ Hay zombis en todos lados; debes estar alerta para no ser sorprendido.

▼ No te dejes apantallar por su aspecto; ¡hay que ser valientes!



◀ Los sobrevivientes comparten el deseo de continuar así.


▲ Algunos zombis no serán tan fáciles de vencer.

lo necesario en tu intento por mantener tu frágil vida humana. Claro está que la pesadilla tocará tu puerta de vez en cuando, por lo que deberás defender tu casa al estilo de las películas de Romero para evitar que sean invadidas por los zombis. La cosa es que tengas nervios de acero para salir con vida de esta pesadilla de muertos que caminan.

Los escenarios están muy bien recreados, por lo que te sentirás como de vacaciones visitando la bella ciudad de Londres... claro que ahora está llena de muertos vivientes que buscan saciar su hambre cometiendo uno de los tabúes más antiguos de la humanidad: el canibalismo. Trata de conocer todos los sitios importantes para que puedas crear una estrategia eficaz contra los zombis; pero recuerda que en momentos de desesperación, la rapidez de acción es la mejor opción para sobrevivir.

Los sobrevivientes contra los zombies

Ser el héroe de la historia siempre nos atrae para quedarnos con la chica bonita y salvar al mundo, ¿verdad?; pero no hay nada como ver el otro lado de la moneda, así que si te has preguntado qué se sentiría ser uno de ésos cadáveres come-personas, podrás participar en este intenso modo de juego para dos personas, en donde se puede tomar el papel de Rey de los Zombis y comandar a las hordas de muertos vivientes por medio del GamePad, para que acaben con los sobrevivientes controlados por otro jugador por medio del control clásico. ¡Las cosas se pondrán muy divertidas y podrás demostrar que no cualquiera puede dirigir a los cadáveres hacia la victoria!

El modo de controlar a los zombis es una gran opción que le da un toque humorístico que te ayudará a relajarte cuando ya hayas jugado demasiado la modalidad de historia.

ZombiU es por mucho, uno de los juegos más interesantes y recomendables para el Wii U, pues ofrece muchas opciones para que puedas pasar horas de sano entretenimiento al acabar con las hordas de zombis desde una perspectiva mucho más intensa y realista que cualquiera que hayas tenido hasta ahora. Sólo se necesita que lo juegues una vez y quedarás enganchado de su genial *gameplay*, que dejará más que satisfechos a los aficionados a las historias de invasiones de muertos vivientes. No olvides que hay muchas sorpresas dentro de este juego, así que trata de dedicarle un buen rato para que lo disfrutes al máximo.

ZombiU es uno de los mejores juegos de zombis que hemos conocido. ¡El modo en línea es una experiencia increíble!

RANKING **CN9.5**

DESCUBRE LO

NUEVOS LUGARES



NUEVAS CARACTERÍSTICAS



NUESTRA PORTADA



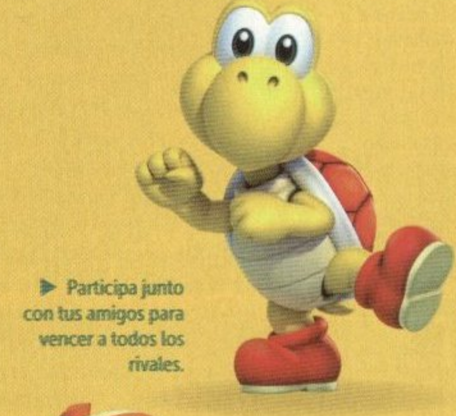
▶ Los plomeros llegan a Wii U para su primera aventura en Alta Definición.





New Super Mario Bros. U

Con el estreno de Wii U, tenemos una amplia lista de títulos para comenzar la diversión. Uno de ellos es la más reciente aventura de los héroes del Mushroom Kingdom, en la que podrás participar hasta con cuatro jugadores simultáneamente, ¿estás listo para la acción?



▶ Participa junto con tus amigos para vencer a todos los rivales.

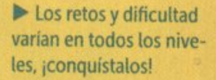








▲ Busca por todo el escenario, seguramente encontrarás poderes especiales.



▶ Los retos y dificultad varían en todos los niveles, ¡conquístalos!







- Compañía
Nintendo
- Desarrollador
Nintendo EAD
- Categoría
Plataformas
- Jugadores
1-5
- Opinamos
Buena opción para las fiestas.



Travesuras cómicas

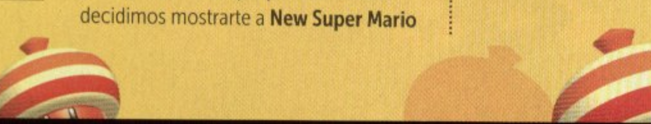
Llegó el momento de ir por el Wii U que tanto estuvimos esperando. Desde el instante en que el vendedor te entrega la consola con su celofán brillante e inmaculado, tus ganas de destaparlo son casi incontenibles, pero antes... ¿qué juegos elegirás para aumentar la experiencia en esta nueva faceta de Nintendo? Miras detalladamente, y ¡oh, sorpresa!, son tantas y tan variadas las opciones, que decidir es complejo, una encrucijada que, de cierta forma, nos da una pista de lo bien que estará surtida la consola en los próximos meses, tomando en cuenta el apoyo de las licencias mostrado desde el inicio. Continúas escaneando el anaquel hasta que ves a **Mario**... sí, **Mario**, ese personaje de overol azul y gorra roja que ya es un sello de garantía en lo que a entretenimiento electrónico se refiere, pues su fórmula es divertida y a la vez simple para que no te compliques la vida en acciones demandantes y mejor te concentres en disfrutar de los videojuegos como deberían ser: entretenidos de principio a fin. Así que por ese motivo decidimos mostrarte a **New Super Mario Bros. U** en la portada de la edición de diciembre; además, si recuerdas, este personaje regordete y bigotón estuvo presente en la portada de nuestra primera edición, así que también fue otro motivo para que nos acompañara en ésta, la edición de 21 aniversario de Club Nintendo.

La experiencia Mii

La primera ocasión que vimos este juego en escena fue el año pasado durante la Electronic Entertainment Expo, sólo que en aquel entonces nos lo presentaron como **New Super Mario Bros. Mii**, haciendo clara referencia a que los tradicionales personajes **Mii** serían partícipes en esta aventura, acompañando a los héroes de la edición anterior: **Mario**, **Luigi** y un par de **Toads**. De esta forma, se pretende que te sientas inmerso en la aventura, al mismo tiempo que se consolida el uso del **Mii** para interactuar en los entornos sociales. Por supuesto, también hubiera sido agradable que agregaran a otros personajes del Reino Hongo, como **Peach**, rindiendo un homenaje a aquel **Super Mario Bros. 2** de NES, en el que ellos eran los cuatro héroes principales. Quizá más adelante se pueda concretar una idea así.

Interactúa en Miiverse

Nintendo dio un paso gigantesco en la manera de interactuar con la comunidad de jugadores. Hasta hace poco resultaba un tanto complejo intercambiar información o conversaciones, pero para maximizar la nueva estrategia de entretenimiento llega **Miiverse**, un espacio virtual en donde compartirás información con otros usuarios; también habrá interacción con **New Super Mario Bros. Mii** al ver sus logros mientras juegas o simplemente dejarles comentarios que puedan servirles para completar zonas complejas del juego u obtener secretos, códigos, estrategias. En fin, estarás en una red de videojugadores con intereses y aficiones realmente comunes y segmentadas, para que siempre encuentres respuesta a tus dudas.



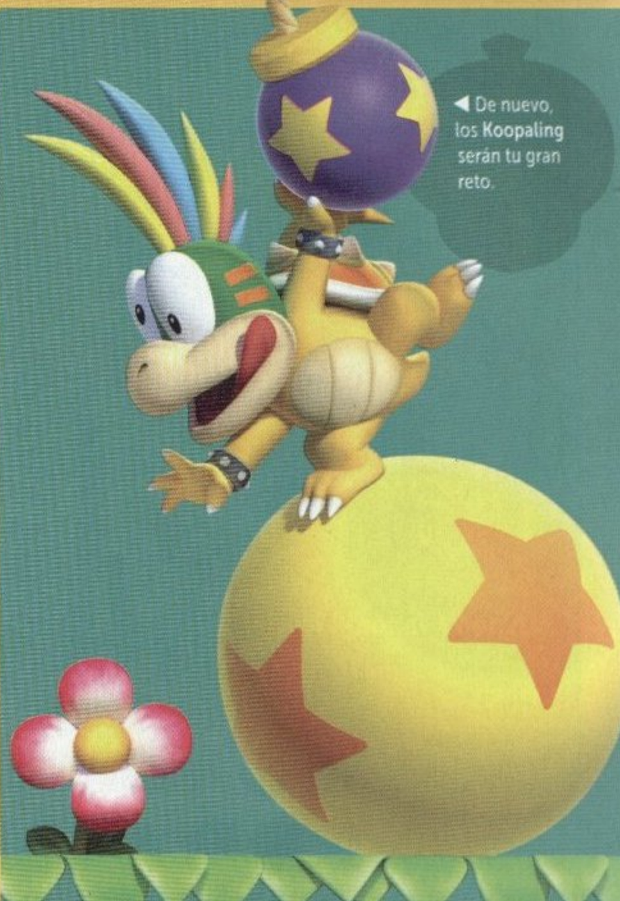








▲ El trabajo en equipo será fundamental para ganar.



◀ De nuevo, los **Koopaling** serán tu gran reto.

De fiesta en el Reino Hongo

La historia de **NSMBU** comienza cuando todos los personajes del reino están en de fiesta con la princesa. De pronto, los **Koopalings** hacen su espectacular entrada para capturar al par de plomeros y a otros participantes, alejándolos del castillo y dejando a **Peach** indefensa. Así que nuestros héroes deberán emprender otra aventura para liberarla y poner en su lugar a los invasores. En realidad, la temática es similar a lo visto en la última edición de N3DS, sólo que ahora la interacción será mucho mayor al ofrecer acción para múltiples jugadores, rescatando la emoción y desafío que tuvimos en la entrega pasada pero llevándolo a niveles superiores a través del GamePad.

Diversifica el *gameplay*

Ya que hablamos del GamePad, no creas que se trata sólo de mostrar ítems o ver una imagen específica de la zona de juego; al contrario, aquí encontrarás una curiosa oportunidad para interactuar con tus amigos o familiares. Por ejemplo, cada uno de los jugadores principales entrará en la acción utilizando los controles convencionales de Wii, mientras un quinto jugador se valdrá del GamePad para activar el Boost Mode (primicia de esta entrega de Wii U). ¿A qué nos referimos? Utilizando las funciones táctiles del GamePad, tendrás la oportunidad de crear situaciones de oportunidad "al vuelo" para apoyar a tus amigos colocando plataformas u otros elementos de juego en el momento en que más se requieran, haciéndote partícipe directo a pesar de que no controles a ningún personaje.

En cuanto a los cuatro jugadores principales, ellos deberán resolver todos los desafíos que se presenten en los distintos escenarios. Habrá momentos en los que tendrás que cooperar para salir vencedores, pero en otras ocasiones la competencia se volverá mucho más reñida por la búsqueda de ítems, monedas o secretos del juego, tal como ocurrió en la primera versión de Wii, pero, sin duda, el objetivo principal será apoyarse unos a otros para conquistar los escenarios y lograr un verdadero momento de diversión.

Es una aventura que aprovecha notablemente las funciones de Wii U

El primer juego de Mario en HD

Aunque no sea un aspecto vital, muchos de los fans de **Super Mario** ya pedían que los próximos títulos de este y otros personajes de Nintendo migraran a la Alta Definición (HD), para que tanto el diseño de éstos como el del entorno visual lucieran de acuerdo con las tendencias actuales. Ahora con Wii U absolutamente todos los juegos de esta consola correrán nativos en Alta definición para que no te pierdas detalle de los elementos de los escenarios. No te preocupes, serán compatibles con televisores convencionales que ofrezcan resolución de 480, así que no importa en qué pantalla juegues, tu experiencia será increíble.



▲ Wii U es una consola que supera a sus competidores actuales tanto en *hardware* como en funciones de *software*.









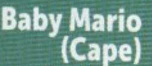
¡Vamos a volar!

Mario y sus versátiles atuendos para enfrentar a Bowser.





Racoon / Tanooki Mario
(SMB 3, 1989)
Quizá los trajes más icónicos desde su origen. Con ambos podías volar y dar coletazos, pero con el de Tanooki además te convertías en estatua.



Cape Mario
(SMW, 1991)
Con una simple pluma ganabas la habilidad de flotar por breves momentos.



Baby Mario (Cape)
(YI: SMW2, 1995)
La capa regresó en Yoshi's Island. En esta ocasión, Baby Mario podía correr muy rápido.



Bunny Mario
(SML 2, 1992)
Al tocar una zanahoria, Mario ganaba las orejas de conejo para amortizar sus descensos.

Wing Mario
(SM64, 1996)
Bastaba con golpear un *switch* rojo para que apareciera una gorra del mismo color, con la que podías surcar los aires.



Fluud (SMS, 2002)
Este dispositivo apareció en Nintendo GameCube, te impulsaba con chorros de agua.



White Tanooki Mario
(SML 3D, 2011)
Poder que apareció en la primera entrega de N3DS; además de volar y dar coletazos, te otorga inmunidad.

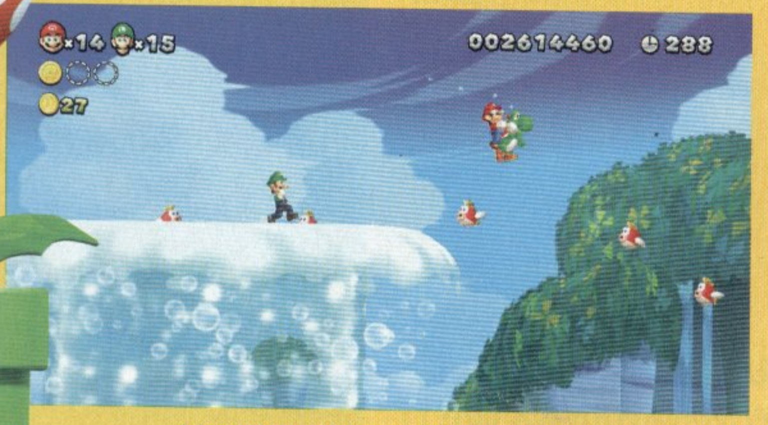


Bee Mario
(SMG, 2007)
Al obtener esta habilidad podías volar como abeja y trepar por las colmenas.

▼ Ten cuidado al pararte sobre los tubos, no sabes qué habrá.



▲ Algunos escenarios tienen secretos que se revelarán poco a poco.



▲ Los peces te servirán para impulsarte y cruzar por lugares sin camino.

Muchos podrían pensar que al ser el quinto jugador, no tendrás tanta participación; sin embargo, con la posibilidad de generar rutas o de manipular a los enemigos, simplemente estarás coordinando toda la acción del juego, asistiendo a tus amigos para llegar a la meta juntos.

Busca las monedas

Tal como ocurrió en la versión de N3DS, **New Super Mario Bros. 2**, aquí también necesitarás juntar todas las monedas posibles, incluso tres de gran tamaño que estarán escondidas por diversas zonas (aunque algunas las podrás identificar sin mayor esfuerzo) del escenario, como requisito para completar al cien por ciento y obtener nuevos beneficios.

Las monedas pequeñas estarán visibles a lo largo el escenario, pero otras tantas las puedes encontrar al golpear un bloque de concreto o al eliminar a algunos enemigos. Aquí también se trata de puntuación, por lo que deberán trabajar en equipo para conseguir la mayor cantidad de monedas posible en el menor tiempo, pues al concretar el nivel también serás recompensado con puntos extra dependiendo de cuántos segundos le hayan quedado al reloj. ¡El tiempo es oro!, literalmente.





▼ Un nuevo traje se une al guardarropa de Mario.

Flying Squirrel Mario

El cielo no es el límite para un gran grupo de héroes

En ciertas partes del juego verás a pequeñas ardillas voladoras... y donde están estas criaturas de seguro hay bellotas. Al comer uno de estos frutos ganarás ciertas habilidades de ardilla, como planear por distancias largas o lograr saltos mayores.

Un mundo de referencias

La fórmula de los juegos de **Super Mario Bros.** es como la de aquella marca de refrescos de cola... tienen un ingrediente secreto que nadie ha podido igualar. Y no es para menos, a pesar de que son muchas las imitaciones que aparecen, nunca han llegado a consolidarse con el carisma del regordete bigotón, les falta esa chispa que Nintendo ha trabajado desde el inicio y que sigue cuidando a detalle; incluso, podríamos decir que aplican la filosofía: "si no está roto, no lo repares", pues saben muy bien lo que queremos los fans y aprovechan ese conjunto de características para resaltarlas, mejorarlas y... sorprendernos. Así de fácil.

En esta ocasión sentirás la emoción no sólo al ver los gráficos en HD, mostrando al reino como nunca antes, sino que también tus oídos serán cautivados por temas musicales y sonidos clásicos de la serie; por ejemplo, de **Super Mario World**, **Super Mario Bros. 3**, **Super Mario 3D Land**, entre otros. ¡Y claro!, gran variedad de elementos de *gameplay* que sin la menor duda harán que miles de fans (que han seguido la historia de los plomeros desde su inicio vuelvan a sus años mozos al adentrarse en los escenarios y enfrentar a enemigos entrañables que no se cansan de darnos horas de diversión. Y para quienes sea su primer juego de **Mario**, disfrutarán de una aventura inolvidable.

Justo el ítem que buscas

Aquí hallarás hongos de todos colores y tamaños. Por ejemplo, los azules pequeños reducen tu tamaño para entrar por diminutos túneles. Los rojos te convertirán en **Super Mario**, y los verdes suman una vida a tu contador. En otros puntos del juego encontrarás ítems de ataque, como la flor de fuego y la de hielo, con estas aniquilarás a tus rivales al convertirlos en cenizas o piezas de hielo. Pero si lo que quieres es poder sin límite (por un instante) busca las estrellas amarillas, al tomarlas, la música camba y tu personaje brillará, indicando que no hay nada en el mundo hongo que te detenga (a menos que caigas en un pozo). Ahora bien, retomando las referencias, aquí encontrarás huevos de **Yoshi** (como en **Super Mario World**), al activarlos, saldrá una de estas criaturas para ayudarte a cruzar los niveles. Dependiendo del color será su poder: amarillo (brilla en la oscuridad), azul (arroja burbujas) y morado (flota).

▼ **Entra al canal de YouTube: RevistaCN, para ver más de este título en acción.**





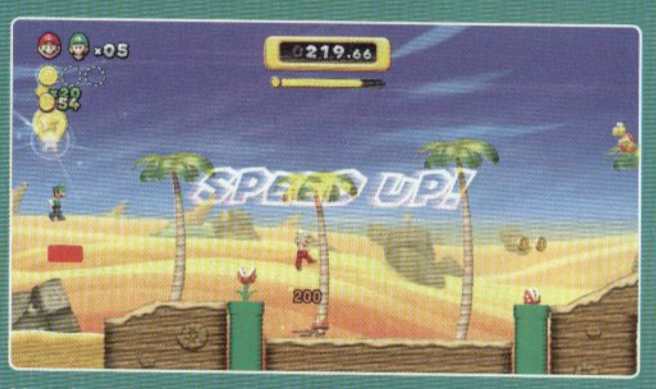
Mundos repletos de creatividad

¡Los escenarios tienen más detalles que nunca!



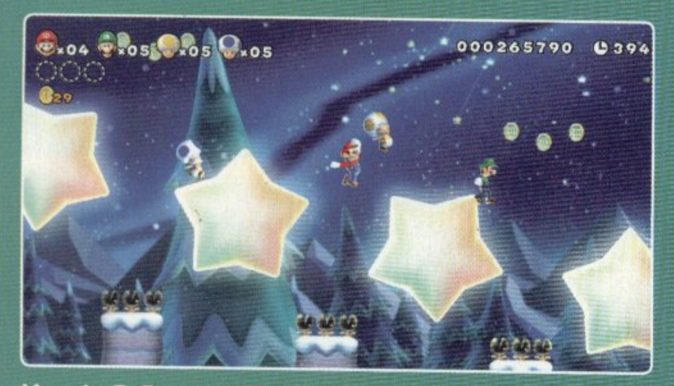
Mundo 1: Acorn Plains

Desde los primeros niveles entrarás al hogar de los árboles de bellotas, cuyos frutos te darán el nuevo traje de ardilla, bastante útil para conseguir monedas que estén en lo alto.



Mundo 2: Layer Cake Desert

El clásico desierto donde encontrarás gran variedad de enemigos esperándote. Por supuesto, siempre podrás utilizar la flor de fuego para hacerlos polvo o para abrirte paso por las zonas secretas.



Mundo 3: Frosted Glacier

La Alta Definición brillará en este escenario cuando veas los parajes nevados de noche, acompañados de grandes estrellas que iluminan cada rincón. Un homenaje a **Super Mario Galaxy**.



Mundo 4: Sparkling Waters

No podía quedar fuera el mundo submarino, un clásico en los juegos de **Super Mario**. Es una lástima que no se haya incluido el traje de rana para nadar con mayor facilidad, aun así es un reto muy divertido.

▼ Los **Goombas** son fáciles de vencer, incluso con sus alas.

▲ Un toque en la pantalla basta para salvar a tus amigos de un espinoso final.



▲ Los niveles del castillo no serán tan difíciles cuando estés con tus amigos.

Apantállate al doble

Si de pronto tus amigos quieren cambiarle a la televisión para ver el futbol y pretenden que dejes de jugar, ¡no te preocupes! Wii U tiene una función muy interesante que ocuparán muchos de sus títulos (dependiendo de la visión del desarrollador): cambiar de la imagen del televisor principal hacia la táctil, convirtiendo tu GamePad en una pantalla de juego secundaria, sólo que, por obvias razones, en este caso participarás únicamente en el modo de historia individual. La imagen del juego se transmitirá inalámbricamente de la consola al GamePad, y no por ello se convierte en un portátil convencional, pues control y consola dependen de sí mismos para funcionar.

Llega a la meta

Podemos decir sin problemas, que **New Super Mario Bros. U** cumple su cometido y se propone como excelente opción para iniciarnos en Wii U. Por lo que se podría decir que cruza satisfactoriamente la meta y consigue gran puntuación en calidad y desarrollo. En particular, nos agradó bastante lo bien que lucen los escenarios, así como lo interactivo y desafiante que se vuelve el juego al momento de interactuar entre los cinco personajes.

Además, no importa si terminas el juego y completas la aventura, te aseguramos que volverás a jugarlo por mucho tiempo más, ya sea de forma individual o con tus otros aventureros. El *Replay Value* de esta entrega es tanto o más divertido que el que encontramos en la versión de Nintendo 3DS, no sólo por la mayor cantidad de jugadores en pantalla, sino también porque propone desafíos más complejos en los que necesitarás organizar tus acciones para llegar hasta ese punto final (el asta bandera que quizá conozcas desde el primer **Super Mario Bros.**) que será un pequeño paso hacia el gran castillo de **Bowser**, donde estará esperándote la princesa **Peach** para que la rescates.

En conclusión

Hay gran variedad de juegos disponibles para estrenar la consola, de géneros tan variados como temáticas y estilos. Sin embargo, siempre será sumamente atractivo adentrarte en un nuevo título de **Super Mario**, pues si recuerdas, desde el N64 no veíamos juegos de este popular personaje en fechas de lanzamiento, por lo que se convierte en un motivo para prepara para una tarde repleta de acción y aventuras con tus amigos mientras exploran cada uno de los niveles de **New Super Mario Bros. U**.

▲ ¿Alguno de sus antepasados habrá salido en películas?

El poder de la pantalla táctil

Ayuda a tu grupo en los momentos más difíciles

Como puedes ver en la imagen de la izquierda, el GamePad te convertirá en un poderoso aliado para la aventura. Basta con que toques en ciertos puntos de la pantalla (ya sea utilizando tus dedos o valiéndote del *Stylus*) para crear bloques de colores que harán más sencillo el cruce de tus amigos a través de zonas de alto riesgo, como ese puente infestado de peces espinosos o para alcanzar zonas que estén fuera de alcance.

Diversión garantizada sin importar la edad que tengas



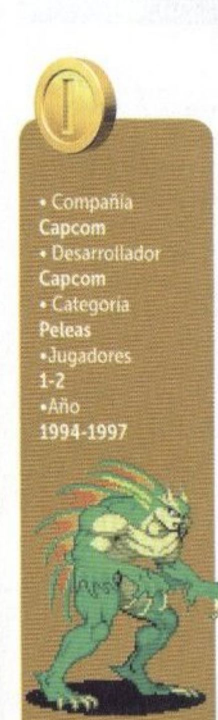


Darkstalkers

Una de las series que marcaron el rumbo en el género junto a **Street Fighter**; un ícono que rememoramos

▲¿Recuerdas esta ilustración como portada de Club Nintendo?

Capcom, de la mano de **Street Fighter**, dominaba el mundo de los juegos de pelea a comienzos de los noventa, pero SNK comenzaba a robar varios de sus seguidores con conceptos frescos, como **The King of Fighters**, así que la compañía no tuvo más opción que crear una nueva serie con una idea totalmente ajena a la serie de **Ryu**. Por lo tanto, en 1994 vimos un juego que llegó pegando fuerte en los locales de Arcadias en todo el mundo, nos referimos a **Darkstalkers**, título que rompía con varios paradigmas del género. Para empezar, aquí no existían los profesionales de las artes marciales que buscaban rivales de mayor poder... no, los peleadores eran monstruos y cazadores, dando lugar a batallas únicas en las que el único objetivo era mantenerse con vida. En este apartado recayó mucho del éxito de la serie, que sin saberlo estaba por comenzar toda una revolución en el estilo, lo cual ahora agradecemos bastante ya que dio pauta para juegos como toda la serie *versus* de Capcom. Por primera vez vimos poderes enormes, movimientos especiales que terminaban con más de media barra de energía del oponente y combos más elaborados.



• Compañía
Capcom
• Desarrollador
Capcom
• Categoría
Peleas
•Jugadores
1-2
•Año
1994-1997

Todos los personajes contaban con técnicas secretas que los hacían dife-rentes, logrando un balance pocas veces visto en un título de este género. Ningún peleador tenía una ventaja sobre otro, las posibilidades eran las mismas para todos, de ahí que se realizaran cientos de torneos en todo el mundo de este juego, dando a entender que Capcom buscaba evolucionar el género que ellos mismos habían creado años atrás con Street Fighter en Arcadias y tambien para Super Nintendo.

En lo gráfico también se dio una evolución, fue un trabajo mucho más detallado que en Street Fighter



▶ **Eran 10 los personajes que se podían elegir en la primera entrega.**

▼Esto sí es una reunión de monstruos, cruzamos los dedos para que regrese.





▲Algunos movimientos te ayudan a confundir al adversario.



▲Gracias a la barra especial nunca estaba definido un *round*.

Morrigan

¿Qué podemos decir de esta encantadora aparición? ¡Wow!



Luchando por vivir

Para 1995, tan sólo un año después, pudimos disfrutar **Night Warriors: Darkstalker's Revenge**, no se trataba de una simple actualización, realmente tuvo cambios que afectaron la dinámica de juego, como la barra de energía, que podía emplearse de dos maneras distintas, para el movimiento especial o para un poder de mediana intensidad. Otro cambio fue la llegada de dos personajes nuevos, **Donovan** y **Hsien-Ko**, con estilos muy particulares; además, los jefes finales ya se podían utilizar para los combates, muy al estilo de **Street Fighter II Champion Edition**.

La movilidad se ajustó y ya se podían realizar combos más elaborados, de hecho algunos tan complejos que bien podían pasar como diseñados para **Marvel vs Capcom**. Esta dificultad agradó a los aficionados de las peleas, y se podía apreciar en los locales de Arcadias: siempre llenos, esperando por una oportunidad para competir y probar nuestra habilidad con el *Arcade Stick*. Una tercera parte era también cuestión de tiempo, ésta llegó en 1997, titulada simplemente **Darkstalkers 3**.

Para esta versión Capcom verdaderamente se lució: gráficos en 2D espectaculares, personajes nuevos y un sistema de batalla renovado que ofrecía un reto mayor. Por desgracia, también marcó el final de la serie, no se volvió a desarrollar otro título jamás, aunque eso sí, los peleadores más famosos, como **Morrigan** y **Felicia**, por ejemplo, seguían teniendo apariciones especiales en **Marvel vs Capcom** o **Capcom vs SNK 2**. De hecho, un *crossover* de Capcom sin estas bellas guerreras no podría estar completo.

El renacimiento esta cerca

En la pasada Comic Con, el genio detrás de la serie **Street Fighter IV**, Yoshinori Ono, respondió a las peticiones que venían haciendo los fans del juego desde hacía varios años. Reveló que aparecerá para algunas consolas de forma descargable el juego **Darkstalkers Resurrection**, que contendrá el primer y tercer capítulo de la serie con el gran extra de que podría jugarse en línea. De momento no hay noticias de que pueda ser adaptado a Wii U, pero tomando en cuenta las posibilidades de la consola lo vemos muy probable. Ojalá que así sea, porque existen millones de seguidores del concepto en consolas de Nintendo que desean ver en movimiento una vez más a sus personajes favoritos. Por otro lado, también se mostró un pequeño video con animaciones en 3D, en el que queda abierta opción a una cuarta entrega numerada de la serie. Yoshinori no dio más detalles al respecto, pero dejó claro que la serie no está muerta. **Darkstalkers** es más que una serie de peleas, representa evolución y riesgo, uno que pocas compañías corren actualmente en cualquier género.



Luna llena

◀Jon Talbain, el hombre lobo más feroz.

▶ Su voz y belleza te conquistarán.

konnichi wa! Les damos la bienvenida a Vistazo a Japón, disfruten de la sección.

Aya Hirano 平野 綾

Belleza y talento son dos de las virtudes de esta *idol* que, con su voz, conquistó Japón.


▲ Gracias a su belleza, también ha realizado trabajos como modelo.




▲ Con tan sólo 25 años de edad, Aya ha cumplido sus sueños.

Nace una gran estrella. Aya Hirano nació en ocubre de 1987, actualmente cuenta con 25 años de edad y es todo un fenómeno en Japón... Pero no siempre fue así, su carrera, como la de todos, no tuvo un comienzo exitoso, debió pasar por muchos trabajos menores antes de ser reconocida como una de las mejores cantantes del país oriental.

Realizó algunos doblajes sin relevancia, el problema eran las series que le daban, no muy populares, así que decidió dedicarse al canto, otra de sus pasiones, pero vivió la misma historia, no tuvo el suficiente apoyo y no pudo despegar. Así pasaron varios años hasta que en 2006 la vida le cambió por completo cuando le ofrecieron ser la voz para uno de los personajes más famosos de todo el anime, nos referimos a **Haruhi Suzumiya** (si recuerdas, hace algunos meses te hablamos de esta serie en esta misma sección). Su identificación con el personaje fue total, al grado de que muchos creen que Aya nació para darle vida a **Haruhi**; sus gritos, berrinches, regaños... todo recreado de una forma sublime por la voz de la talentosa Aya Hirano. Bastaron poco más de diez capítulos para que el público se le entregara, la reconociera como una de las mejores en su profesión... pero era sólo el comienzo de la brillante carrera de esta hermosa chica, ya que la historia del anime le entregó en sus manos la posibilidad de realizar su segundo sueño, el de ser cantante. En algunos capítulos Haruhi organiza un festival escolar, y como siempre, espontánea y extrovertida, decide cantar en el gimnasio del colegio, y obviamente quien da vida a esos temas es Aya, interpreta de manera brillante **God Knows y Lost My Music**, sin mencionar que también da vida a los temas de entrada y salida de la serie, **Bouken Desho Desho** y **Hare Hare Yukai**. Éste último fue por muchos años un fenómeno, casi al nivel del ahora por todos conocido **Gangnam Style**, del coreano Psy. Al final de la serie los personajes realizaban un curioso baile, se volvió tan popular que en muchos lugares se reunían seguidores de la serie y la cantante para bailarlo ya sea vestidos como sus personajes favoritos o hasta con el uniforme de sus escuelas; lo que importaba era no dejar pasar el momento y ser parte de la moda. Así pasó el tiempo y todo mundo se volvía fan de **Haruhi** y su bella voz, incluso la misma Aya Hirano, quien formó parte del elenco de un concierto especial que marcaba el final de la primera temporada de la serie. En esos días no se sabía si aparecería una segunda parte, por lo que Aya Hirano pasó algunos días bastante triste por este hecho, no tanto por quedarse sin trabajo, sino porque el personaje y ella se habían vuelto uno mismo, y le dolía pensar que jamás le volvería a prestar su voz.
Por fortuna, el tiempo pasó y no sólo se disfrutó de una segunda temporada, sino incluso de una película, que son ahora de los trabajos más importantes de esta talentosa estrella. Lo que vino después fue una cadena de éxitos, Aya no volvería a tener un papel secundario, siempre le ofrecerían personajes con un rol protagónico, lo que la catapultó a lo más alto del firmamento nipón. Ver su nombre en el elenco de doblaje de cualquier anime representaba un éxito seguro, así de rápido cambió la vida de esta joven, quien siempre trabajó para obtenerla y ahora sólo disfruta de hacer lo que hace; ésa es la clave, realmente ama su trabajo, se divierte y, por supuesto, todo lo que realiza lo transmite.





Festejando 15 años de Cartoon Network en Japón, participó como una Chica Súper Poderosa

¡Oigo voces!
Hirano y sus amigas.

'Seiyuu'
Es la palabra japonesa para actores de voz y doblaje.



Haruhi Susumiya
Melancholy of Haruhi Susumiya
Como ya comentamos, fue el personaje que puso en el mapa a Aya Hirano. Se trata de una diosa creadora del mundo, pero ella no lo sabe.

Izumi Konata
Lucky Star
Con una personalidad extrovertida, **Konata** representa muy bien a Hirano. Son tal para cual.



Misa Amane
Death Note
La bella enamorada de **Light Yagami** debe mucho de su éxito a la voz de Aya Hirano.



Sasha - Athena
Saint Seiya: Lost Canvas
Este personaje fue una gran prueba para Aya, pero hizo un trabajo excelente con ella.



◀ Ganaría un concurso de *cosplay*, con la mano en la cintura.

Fan de Haruhi
El personaje que marcó su carrera

Aya sabe bien que **Suzumiya** representó el despegue de su carrera como actriz de doblaje, por lo que siempre estará agradecida con ella. Esta imagen es una muestra, un *cosplay* del personaje que tanto le ha dado. Sin duda, le queda muy bien.

Expandiendo sus propios límites en el anime

Si bien **Haruhi** representó un cambio en su vida, también ha prestado su voz para otros grandes personajes femeninos, como **Izumi Konata** de **Lucky Star**, que de cierta manera es una especie de "clon" de **Suzumiya** en cuanto a su personalidad, así que no le costó mucho trabajo, sin mencionar que durante las transmisiones de la serie en varias ocasiones hicieron parodia a la serie original de **Haruhi**, incluyendo el famoso **Hare Hare Yukai**, por lo que Aya no tuvo problemas y fue bastante feliz en este papel a pesar de los pocos capítulos.

Otro personaje que marcó definitivamente a esta bella cantante fue **Misa Amane**, del anime **Death Note**. Aquí a diferencia de lo que vimos en sus trabajos anteriores, toma una personalidad más infantil, por lo que su voz para muchos llega a ser molesta debido a que grita demasiado, pero lo cierto es que gracias a ella **Misa** tuvo gran relevancia entre los seguidores de **Death Note**, pasó de ser un personaje secundario a un protagonista. De hecho, estamos seguros de que si además de ver la animación (que consta de 37 capítulos y dos especiales de tres horas), leíste el manga de la misma historia (en el que por cierto se cambian varios elementos, incluso el final tiene diferencias con el anime) cada oración que leían de **Misa Amane**, en su cabeza la escuchaban con la voz de Aya Hirano, quien además también demostró que el canto es parte importante de su carrera al interpretar un tema especial casi al final de la animación, el que debemos decir, se salía por completo de su estilo. Se puede mencionar que incluso es bastante triste, lo que nos demuestra que está lista para cualquier reto. Su último gran trabajo en el mundo de la animación fue ni más ni menos que la reencarnación de la diosa **Athena**, **Sasha** en **Saint Seiya: Lost Canvas**, donde además de conocer el pasado de varios personajes clave en la serie también constatamos que Hirano Aya puede adaptarse a cualquier rol; en este caso, con una voz un poco más delicada, sin sus caractrísticos "gritos". No nos sorprendería que muchos no supieran que fuera ella debido a la manera como lo trabajó.
Para el futuro se han hecho notar rumores sobre una tercera temporada de **Haurhi Suzumiya**, pero de momento nada es seguro, tendremos que esperar para conocer la verdad.


▼ Siempre poniendo el ambiente sobre el escenario.



▲ Lista para celebrar el aniversario de Cartoon Network en Japón.

Visita su sitio
http://ayahirano.jp/



◀ Así cualquier persona aprende español, ¿no creen?

Su fama recorre el mundo

Ya hemos comentado sus grandes trabajos en el orbe de la animación como actriz de doblaje, pero también debemos mencionar que como cantante lo ha hecho muy bien.
Sus temas pegajosos, llenos de ritmo, han puesto a bailar a todo Japón no sólo en la radio, sino también en varios conciertos en los que ha recorrido el país oriental deleitando a sus millones de seguidores con su gran voz.
Y es que en todo momento el ambiente está sobre el escenario, no para de animar a la gente, lo cual muchos lo hemos podido comprobar en los videos que circulan por YouTube, donde jamás para de saltar y correr mientras interpreta sus mejores temas.
En 2008 se anotó otro diez con el lanzamiento de su disco, **Riot Girl**, con el que intentó separarse un poco de los personajes que había interpretado ya que no se incluían canciones que aparecían en animes, todas eran exclusivamente para ella, lo que le ayudó bastante para mantenerse en el gusto del público japonés que deseaba escuchar más de ella, pero al mismo tiempo querían verla crecer como artista. De hecho, tuvo una gira con este disco por Japón en el que los auditorios siempre estuvieron a reventar, esperando por su artista.
También se ha tomado el tiempo para participar en programas de la TV japonesa, como Moegaku, donde se le enseña a los pequeños algunas frases en otros idiomas, como francés, inglés y obviamente español, que curiosamente es muy querido por todos los japoneses.
En dicho *show*, Aya Hirano debe repetir varias oraciones o palabras para que los niños aprendan la pronunciación correcta. Resulta muy divertido escucharla decir "la mañana", "mucho gusto" o "hasta la próxima", pero lo verdaderamente importante es que gracias a la repetición y temáticas que manejan en este programa, los niños, al observarlo, aprenden cosas nuevas, mostrando la perspectiva que tienen en el país del sol naciente acerca de la educación y formación de sus jóvenes.

Profesional del anime

Aya Hirano no sólo es bella, sino también talentosa, se nota en todos los proyectos en los que participa su entusiasmo, su alegría, lo cual no sólo nos hace disfrutar de sus canciones, doblajes o participaciones en programas de televisión, sino que también nos motiva a dar lo mejor de nosotros mismos en cada actividad de nuestras vidas. Eso es a lo que llamamos una verdadera ídolo; no sólo se preocupa por verse bien ante la cámara, sino también por dar algo extra a sus seguidores.
Pronto tendremos más información de otros destacados artistas y cantantes japoneses, que desde hace ya mucho tiempo nos han pedido, como Zard y Hikaru Utada, entre otros, así que los invitamos a que se mantengan pendiente de las próximas ediciones de Club Nintendo, van a disfrutarlas bastante. Por lo pronto, los invitamos a que conozcan algunas novedades de Japón en nuestra siguiente página. Les recordamos que pueden escribirnos para comentarnos sus impresiones de la sección.

Nuevo disco

Este año Aya Hirano no sólo tendrá un personaje en la cinta **Hunter X Hunter**, sino también estrenará álbum, el cual se titulará Fragments.



Durante años se ha rumorado que podría venir a México, pero de momento no es oficial

Evangelion 3.0 se estrena

La tan esperada secuela por fin aparece

El fenómeno ya está en las salas de cine

Después de más de tres largos años de espera, por fin se estrenó el pasado 17 de noviembre la esperada cinta de Hideaki Anno, **Evangelion 3.0 You Can (not) Redo**, que pertenece a la serie de cuatro películas (ésta es tan sólo la tercera), en la que nos contará la historia de su popular obra **Evangelion**, de los años noventa, pero con otra perspectiva de los hechos y algunos personajes nuevos que enriquecen el gran concepto que es **Evangelion** no sólo en Japón, sino también en todo el mundo, al grado de que es considerada la mejor animación de todos los tiempos gracias a su gran historia en la que se nos cuestionan muchos aspectos de la vida, como las relaciones con otros seres humanos, algo tan simple pero que puede convertirse en toda una pesadilla cuando no se aborda de buen modo. Como ya debes estar imaginando, tristemente su estreno en otras partes del mundo aún no se confirma, ya no digamos en cine, sino en formato Blu-ray, pero lo normal es que tarde al menos ocho meses en llegar a este formato.

Ya veremos qué ocurre, lo que sí podemos asegurar desde ya es que es una obra maestra que lleva a **Evangelion** y a su creador a un nivel que de momento parece inalcanzable. En siguientes números daremos más detalles de lo que fue el estreno de esta cinta, que como siempre, será un éxito.

Visita
evangelion.co.jp


▶ **Shinji**, con su gran amigo **Kaworu**. ¿Tendrán el mismo destino?

El mundo no será el mismo después de **Evangelion 3.0**

Sólo pasa en Japón

Muestra tu estado de ánimo con este accesorio.

Un invento peculiar

La empresa japonesa Neurowear, que ya antes había desarrollado unas orejas de gato que demostraban el humor de las personas, ahora planea hacerlo mediante una cola de este mismo animal, obviamente falsa, que se usará como cinturón y se moverá dependiendo nuestro estado de ánimo, además de que lo publicará en las redes sociales de nuestra preferencia.

Visita
www.neurowear.com

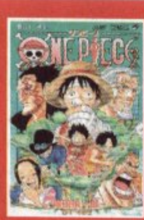

▲ Parece que alguien se acaba de enamorar.



En corto

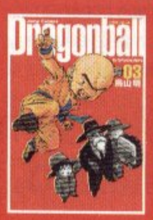
Charizard sigue siendo uno de los **Pokémon** favoritos. Para muestra, este N3DS XL que saldrá sólo en Japón.

Top manga 2012



One Piece

La historia de **Luffy** es la más leída en Japón en el último año. Sin duda, es una gran obra.



Dragon Ball

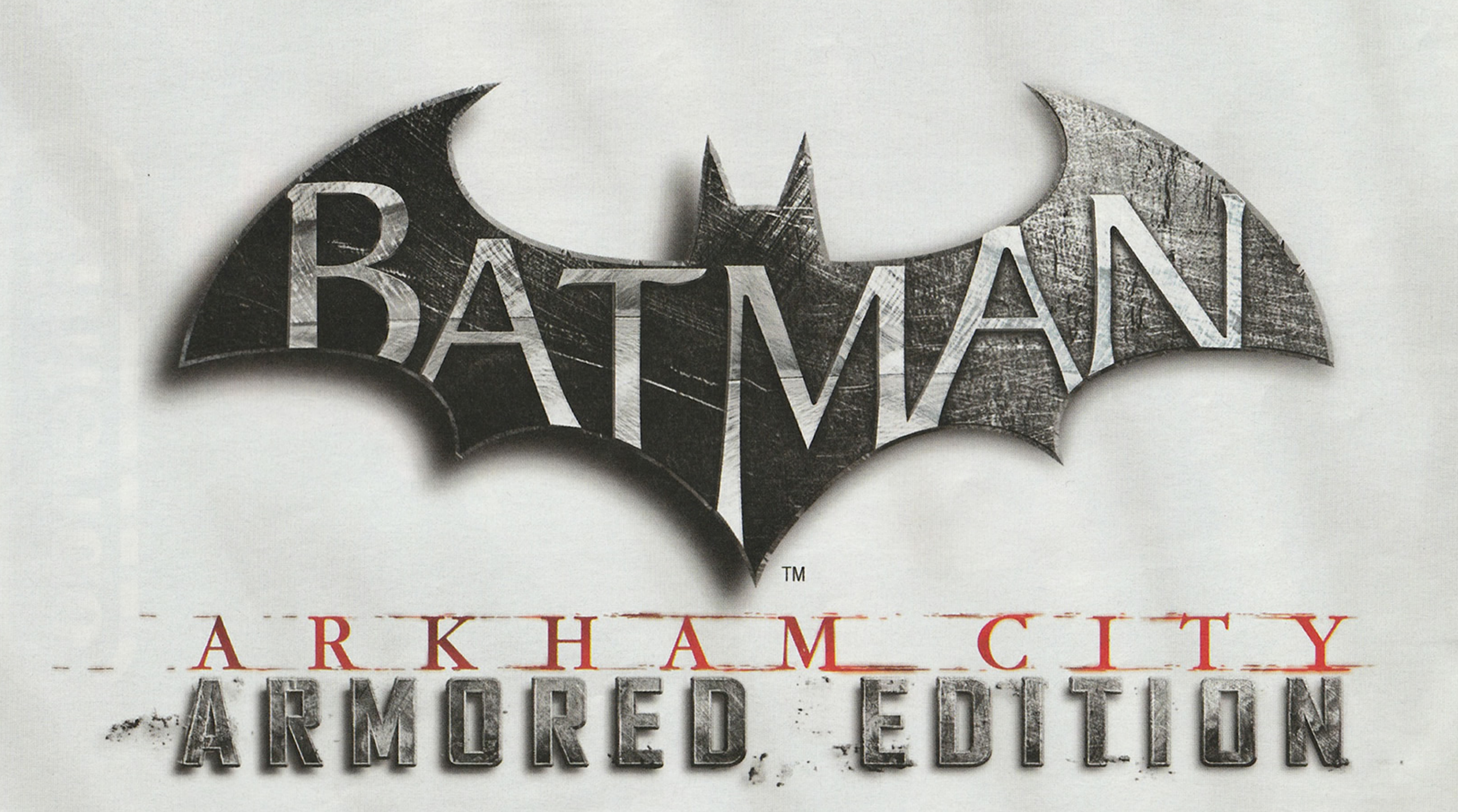
Goku y las esferas del dragón se ubican en el segundo puesto, todo un logro para la serie.



Kochikame

Una historia muy especial que ha ganado muchos seguidores.


Nintendo
CLUB NINTENDO
New SUPER MARIO BROS. U


BATMAN
ARKHAM CITY
ARMORED EDITION


CLUB
NINTENDO
Revista Oficial de Nintendo

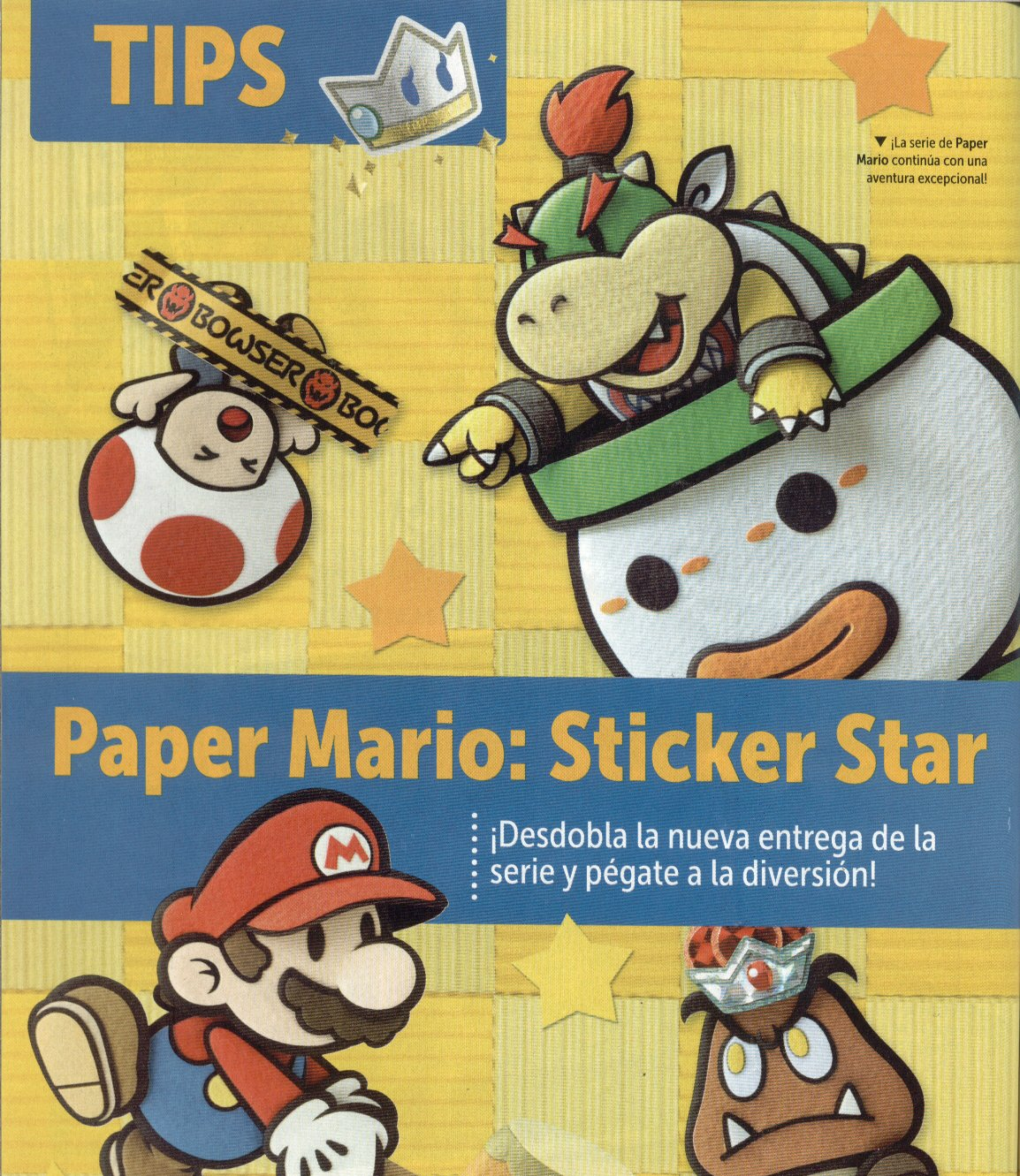

WB
GAMES



El juego y la consola se venden por separado.

Usar Controles Parentales para restringir el acceso al modo 3D para niños de 6 o menos.

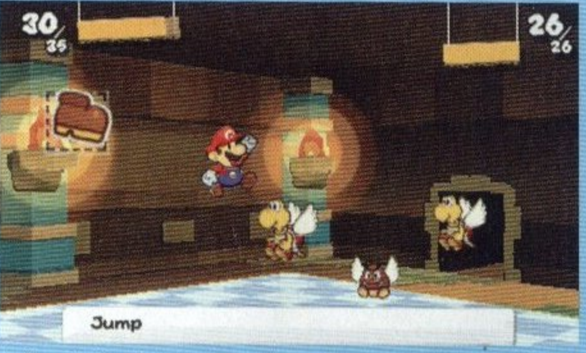




▼ ¡La serie de **Paper Mario** continúa con una aventura excepcional!

Paper Mario: Sticker Star

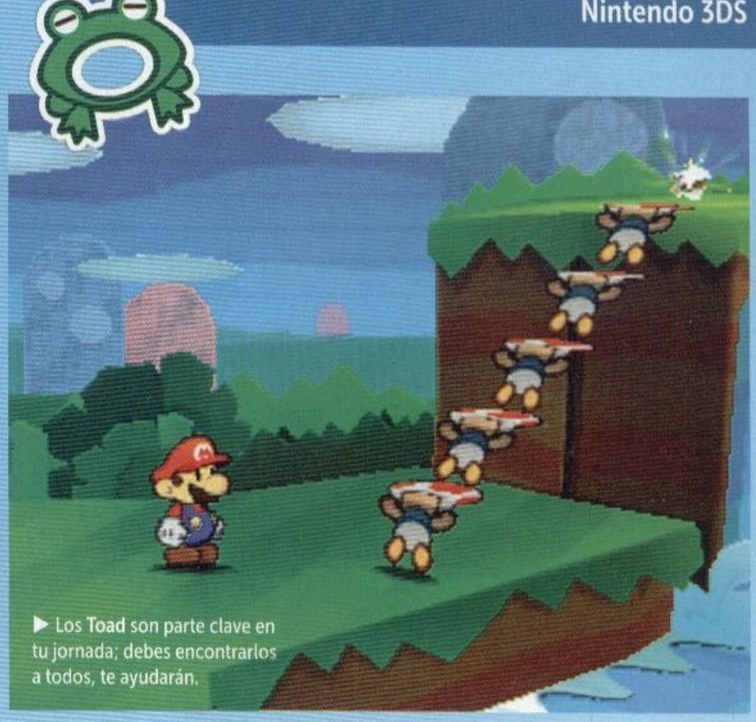
¡Desdobla la nueva entrega de la serie y pégate a la diversión!



▲ Necesitarás del poder de las calcomanías para atacar a tus enemigos.



▲ Las estampas te permiten ejecutar movimentos útiles para combatir.



▶ Los **Toad** son parte clave en tu jornada; debes encontrarlos a todos, te ayudarán.

No olvides que también puedes crear otras estampas útiles



• Compañía
Nintendo
• Desarrollador
Intelligent Systems
• Categoría
RPG
•Jugadores
1
•Opinamos
Un juego imperdible para los fans de Mario



Violencia animada

La cuarta entrega de la serie **Paper Mario** es la primera en llegar a un sistema portátil, pero lejos de ser una versión inferior esta divertidísima experiencia aprovecha perfectamente el 3D de la consola para ofrecer una increíble aventura en donde necesitarás de algo más que poderes y estrellas. ¡No te aplanes, prepárate para combatir a los enemigos con todo el poder de las estampas!

De antemano sabemos que los juegos de **Mario** son garantía de calidad, no importa si son de deportes, tablero, carreras o peleas; el chiste es que sus elementos recurrentes los hacen los grandes clásicos que son ahora y siguen divirtiéndonos hasta el día de hoy. Esto pasa sin duda con la serie **Paper Mario**, pues han sido muy bien recibidas por los fans, al grado de que hoy tenemos en nuestras manos la cuarta entrega, que se adaptó muy bien al modo de juego con el 3D. Antes de comenzar te queremos comentar que a pesar de que los gráficos estilo recortes de papel de esta saga le dan un toque muy distinto, el estilo de los juegos de **Super Mario** se conserva muy bien, así que te sentirás como en casa saltando por todo el Reino Champiñón, tal como lo haces normalmente en otros títulos del plomero barrigón para encontrar cosas.

Usa las estampas

El atractivo principal de este juego son las estampas que puedes -y debes- emplear en los combates, éstas determinarán los ataques que puedes usar para pelear contra los secuaces del malvado **Bowser**. Calcomanías como la bota de **Mario** te permitirán saltar para atacar a un enemigo cayéndole encima, como tradicionalmente lo hacemos. De primera instancia puede parecer algo simple, pero las cosas se tornan más complicadas cuando te das cuenta de que después de usar una estampa, ésta será descartada para no volverse a usar, por lo que debes tener varias en tu inventario, tanto del mismo tipo como de clases diferentes para estar listo ante cualquier situación.

En busca de los *stickers*

Debido a la constante necesidad de tener calcomanías para los ataques vas a estar buscando durante todo el juego nuevas adiciones a tu inventario, las cuales van a serte de gran utilidad durante las peleas contra las hordas de **Bowser**. Algunas de ellas las podrás encontrar de la manera más simple, mientras que otras requerirán de que agudices el ingenio buscando entre las casas, debajo de los tapetes, detrás de una pared y mucho más. También es posible obtener estampas más poderosas o especiales durante eventos específicos, así que mantén los ojos abiertos, pues podrías perderte de alguna buena calcomanía sólo por pasar rápido alguna zona.

Un mundo de papel

Como te mencionamos, en **Paper Mario** verás todo de papel, pero eso no significa que las cosas serán demasiado distintas; puedes explorar cada escenario de la misma forma en la que lo haces normalmente en algún **Super Mario Bros.** o **Super Mario 64**, por ejemplo. De hecho, verás más similitudes con la forma de explorar con **Super Mario RPG**, que con ningún otro título, sin contar los **Paper Mario** anteriores, por supuesto.

Afortunadamente, al principio de la historia obtendrás un accesorio que ha acompañado a **Mario** durante muchas de sus aventuras, y que será una parte vital en ésta: su martillo. Esta herramienta te permitirá interactuar con los diversos elementos dentro de cada mundo, pues podrás golpear un árbol caído al impactar su base, y así ponerlo en posición vertical.



▲ La "paperización" es vital para que puedas usar algunas cosas.



▶ Los ítems te ayudarán a resolver ciertos acertijos.



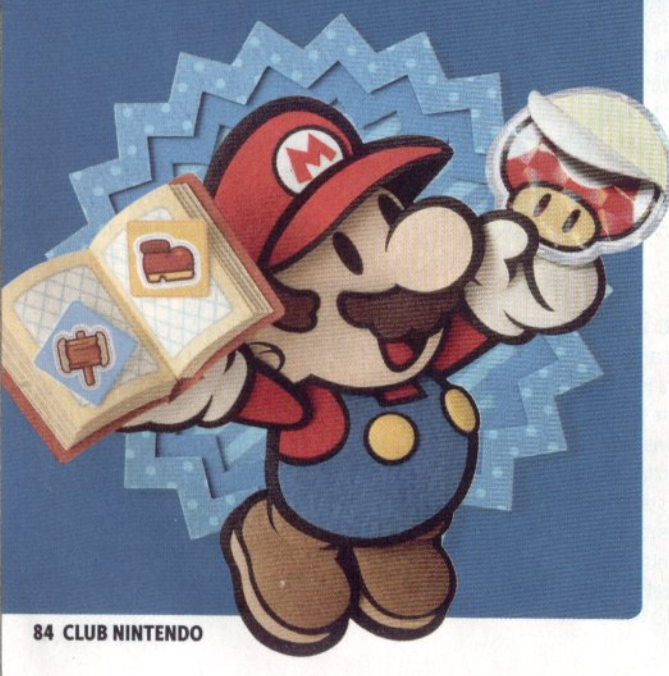
▲ No te dejes sorprender, con las estampas podrás vencerlos.



▼ Los mundos tienen muchas plataformas y están bien recreados.

"Paperización"

Cuando presiones el botón Y en ciertas zonas, entrarás a un estado llamado "Paperización", dentro del cual podrás pegar estampas en donde quieras del mundo "real" para que actives mecanismos, cosas y eventos. Esto le da un *plus* al concepto de la exploración, pues cuando crees que ya no puedes localizar nada más en un lugar, es posible que requiera que pegues una estampa en algún sitio específico y así puedas abrir una puerta o camino para seguir avanzando en tu aventura.



¡Combate de papel!

Las batallas de **Paper Mario** se llevan a cabo como en otros RPG similares, en combates por turnos en donde debes atacar constantemente a tus enemigos hasta ponerlos fuera de combate, o bien que ellos acaben contigo. Al igual que en otros títulos RPG de **Mario**, medir el momento es algo crucial, pues si presionas el botón de ataque en el segundo justo podrás causarle más daño a los oponentes y terminar de manera mucho más eficiente con ellos, lo cual resulta en una menor cantidad de calcomanías usadas, para poderlas guardar.

Enemigos en el camino

Los combates se suscitan ya sea por un evento específico, o bien por el contacto directo con un enemigo. A veces esto puede anticiparse, pero en ocasiones será completamente inevitable; aquí es donde puedes aprovechar la oportunidad, pues si utilizas tu fiel martillo primero y golpeas a un adversario, iniciarás la pelea con la ventaja de que ya le causaste un daño anticipado a tu contrincante. No tengas miedo, toma la iniciativa de atacar primero, así podrás sorprenderte de la ventaja que obtienes, además te desharás de cuanto maloso se encuentre en tu camino, facilitando la exploración de los escenarios enormemente.

El último recurso

Si no te molestaste en tomar las suficientes estampas durante tu camino o realmente el enemigo es muy difícil de vencer, puedes presionar el botón X para activar el Battle Spinner, que es una especie de ruleta que te permite tener ítems extras para poder sobrevivir a una pelea casi perdida. Claro está que no debes abusar de este recurso, pues necesitas desarrollar la suficiente experiencia para poder avanzar, y no siempre es la mejor opción debido a que no funciona todas las veces, ¡ten cuidado!

Ahora que si hasta el Battle Spiner falla y ya no tienes casi vida, puedes seleccionar el comando de correr para escapar de una situación sumamente difícil. Si presionas el botón A repetidamente, tendrás más oportunidades de que el escape sea exitoso y puedas volver a pelear.

Cosas que debes saber

El sendero de estampas es muy largo, pero si no tienes los pies sobre la tierra y conoces bien este juego, te será muy difícil terminarlo, pues requiere de una buena planeación para que todo salga perfectamente bien. Aquí hay algunos tips básicos que no debes olvidar, pues si crees que las cosas son como en otros RPG, estás perdido.

▲ Los poderes especiales podrán acabar con varios enemigos a la vez.

Comprando más estampas

Durante tus travesías podrás obtener estampas de todo tipo, incluyendo las que encuentras literalmente en el suelo, pero otras serán más difíciles de obtener y, por supuesto, es posible que compres algunas cuando estén muy escasas o las hayas usado todas en los combates. Cada calcomanía tendrá un precio, que se debe pagar con las monedas de oro que obtienes al jugar; no olvides que puedes juntarlas en tu inventario y ordenarlas para que las tengas siempre a la mano y no te quedes corto al momento de enfrentar a un enemigo o jefe.

No todo son calcomanías

Ahora bien, ciertas partes requerirán de algo más que confiar en que tienes muchas estampas o tu martillo, pues para poder solucionar una situación como un *puzzle* será necesario que conviertas algún objeto del mundo real en una calcomanía (¿recuerdas la paperización?). Una vez que lo tengas en tu poder como estampa podrás llevártelo y situarlo en el sitio indicado para resolver un acertijo y que puedas interactuar con él. Un ejemplo es el ventilador, que te sirve para mover cosas o destruir obstáculos que te impiden progresar en tu jornada.

Una de las grandes diferencias de este juego en relación con los anteriores (y otros RPG) es que no puedes incrementar tu HP o demás estatus al ganar experiencia por vencer enemigos en las batallas. Estos niveles suben de acuerdo con la colección de estampas que tengas, así que esto te obliga a estarlas consiguiendo para poder tener mejores oportunidades de vencer a tus adversarios. Es un giro notable que estamos seguros de que te confundirá al principio, pero después de un rato te acostumbrarás sin problema.

Habla con Kersti

Esta simpática amiga te ayudará durante el viaje (o será que tú le ayudas a ella), el caso es que en ocasiones te encontrarás en un callejón sin salida, o simplemente querrás saber más sobre tus habilidades y lo concerniente a las estampas, así que no olvides de tiempo en tiempo presionar el botón L para que obtengas tips de su parte y sepas hacia qué dirección dirigirte.

Usa a los hongos

No nos referimos a los hongos para crecer de tamaño, sino a los honguitos que moran el Reino Champiñón, pues ellos serán la clave para resolver muchos de los *puzzles* que van desde subir a una parte elevada hasta desenrollar toda una porción del escenario. Es importante que encuentres a todos los que necesitas para poder llevar a cabo algún trabajo, pues de lo contrario no podrás progresar, así que busca bien y no dejes de explorar cada rincón cercano en donde necesites la ayuda de estos pequeños personajes.

Si tienes dudas, no olvides que puedes investigar antes de que avances al siguiente escenario; de esta forma, podrás averiguar cuál es el siguiente paso a dar en tu vasta aventura papelera.

Un vasto mundo

Paper Mario: Sticker Star es un gran juego que no te durará un fin de semana. El camino es largo y tendrás que conseguir muchas estampas para poder progresar en la aventura, pero no tendrás problema si sigues nuestros consejos. ¡A jugar!

¡No las olvides!



Saber cuántas estampas tienes y para qué sirve cada una te ayudará a tener un mejor control de tus movimientos.



No tengas miedo de usar las estampas, pues con ellas vencerás

por Juan Carlos García "Master"



Sigue a Master en
@MasterkiraCN

Entrevista a Daigo

También conocido como "The Beast", es de los mejores jugadores de **Street Fighter** del mundo

▲ En cuanto inicia una batalla, él sólo piensa en una cosa: ganar.

Fotos: Kara Leung

Nacimiento:
19/05/81
Origen:
Tokio, Japón
Juego Actual:
SSFIV:AE



▶ Al igual que **Ryu**, Daigo tiene un gran poder en su interior.

Bienvenidos a Uno con el Control. A lo largo de múltiples ediciones he comentado sobre Daigo Umehara, conocido como el mejor jugador de **Street Fighter** del mundo. Él ha ganado un sinfín de torneos con combates memorables, provocando que el público asistente (y de quienes lo siguen a través de transmisiones *online*) se ponga eufórico a gritar su nombre, pero lo más importante es que ha motivado a cientos de jóvenes a seguir su camino, el de la práctica y perfección.

En esta ocasión les preparé una gran sorpresa para que conozcan más de este campeón, una entrevista en la que nos comenta sus inicios en este mundo de los videojuegos, además de compartir algunos secretos que nos harán mejorar a todos en este competido mundo de los juegos de pelea. Espero que disfruten tanto de sus palabras como yo lo hice, no cabe duda de que tiene una manera muy especial de ver los juegos y la vida, lo que lo ha llevado a ser el mejor, una inspiración para muchos. Sin más, los dejo con la entrevista a Daigo Umehara.

Entrevista a Daigo Umehara

Master: ¿Cómo iniciaste tu camino en los juegos de pelea?
Daigo: Era fan de los juegos de consolas, así que en el inicio jugaba sólo en mi casa. Un día mi hermana y yo fuimos a un local de Arcadias, vi **Street Fighter II** por primera ocasión, y eso cambió mi vida para siempre.

M: ¿Cuál fue el título de pelea que marcó tu destino como profesional?
D: Fue **Street Fighter IV**. Tuve un gran regreso en este juego, en la final Internacional en San Francisco, California, en abril de 2009. Jugué contra Justin Wong ahí, de hecho.

M: Alex Valle fue tu primer gran rival en Estados Unidos, desde entonces ¿qué piensas de la rivalidad entre Japón y Estados Unidos en juegos de peleas? Creo que Japón tiene la ventaja.
D: Eso era algo obvio en el pasado, cuando el escenario de los locales de Arcadia vivía su mejor época, los jugadores japoneses dominaban los títulos de peleas. Pero ahora, con la supremacía de las consolas caseras, aunado a la crisis que viven las Arcadias, esto ya no es tan cierto. Los jugadores estadounidenses han mejorado mucho y pueden competir en una pelea de igual a igual. Yo considero a todos los jugadores que veo en un torneo mis rivales. Ellos están porque tienen el nivel de dedicación y disciplina necesario para estar ahí. Con eso sé que pueden jugar realmente bien. Y no puedo confiarme en ningún combate.

M: Hablando específicamente de los jugadores japoneses, ¿qué puedes decirnos acerca de su estilo de juego?
D: Creo que hay diferencias entre mi estilo y el de otros jugadores. Yo adopto mi estilo de juego a la situación y al rival. No tengo una técnica universal que aplique siempre. Analizo cada momento, cada situación, y pienso en el movimiento más apropiado para ese instante.

M: El día que bloqueas el ataque de **Chun-Li**, controlada por Justin Wong en el EVO 2004, usando sólo Parry para después

Sígueme en
@daigothebeast



La práctica y la constancia lo han llevado a la cima de los torneos

Ryu y Yun: grandes aliados de Daigo

A pesar de que usa dos estilos diferentes, Umehara ha sido capaz de dar grandes peleas con ambos personajes.

Yun

Dominar a este personaje no es nada fácil, se requiere de gran ritmo en los movimientos, Daigo lo utilizó durante el EVO de 2011 en Las Vegas.

Ryu

El fiel compañero de Daigo, con él ha ganado infinidad de torneos, lo domina al cien por ciento. Se podría decir que **Ryu** es su mejor amigo en el campo de batalla.

terminarlo con un Super Art, fue asombroso. ¿Cómo recuerdas esa pelea?

D: Fue un momento muy interesante para mí. A diferencia de estos días, en el EVO o cualquier otro torneo en EU, la audiencia se identificaba mucho con su país y los jugadores que tenían sus raíces en esa nación. Cuando llegué a EU, incluso para el EVO 2004, todos apoyaban a Justin, no a mí. Existía un fuerte sentimiento de "jugador visitante". El encuentro en particular contra Justin cambió el comportamiento de la gente en un segundo. Incluso los jugadores y audiencia de EU gritaron para mí, apoyándome en los siguientes combates. Un repentino cambio que me hacía sentir como en casa el resto del torneo. Conforme avanzaba el combate, estaba muy concentrado en el juego, incluso no escuchaba nada alrededor mío, ni los gritos cuando la gente enloqueció cuando gané la partida. Ahora miro el video y me asombro de que no haya escuchado a la gente gritar apoyándome.

M: ¿Cómo es tu entrenamiento para un torneo? Sabemos que juegas 363 días al año, pero nos gustaría saber cuál es el proceso para practicar tus combos.

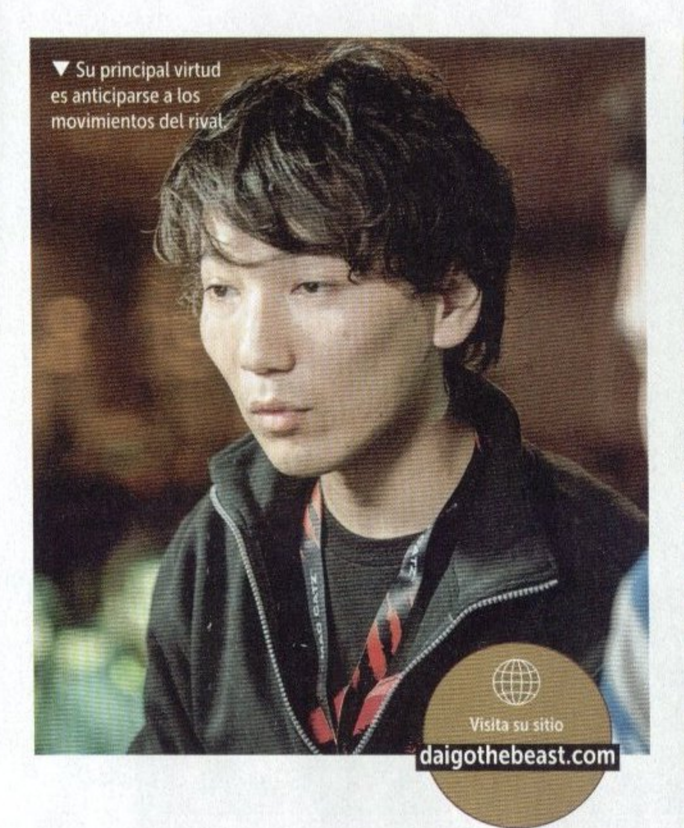
D: Inicien con lo que puedan hacer. No intenten hacer un combo a la primera, segméntenlo y practiquen cada parte por separado. Tomen a **Ryu** como ejemplo, no traten de hacer la secuencia completa de Shoryuken, Focus Cancel, Dash y el Metsu Hadouken a la primera. Comiencen con lo que puedan, ésa es la clave. Practiquen cada parte, cuando puedan hacer de manera fluida el Shoryuken y el Focus Cancel, continúen con el Dash y el Metsu Hadouken. Ahora repitan todo, una y otra vez hasta perfeccionarlo. Si inician paso a paso, no sólo no se abrumarán demasiado, sino también podrán medir su progreso, esto ayudará a mantenerlos inspirados.

M: Has enfrentado a cientos de oponentes. ¿Podrías decirnos de quién has aprendido más y por qué?

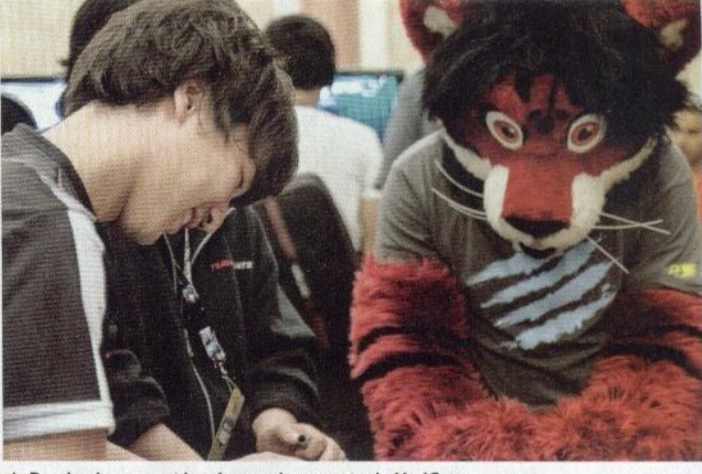
D: He aprendido mucho de cada pelea y rival que he enfrentado a lo largo de los años, todos han representado algo para mí. No hay un adversario en particular que pudiera destacar. Sin embargo, debo decir que al inicio de mi carrera como jugador era muy joven y no tenía mucha habilidad, por lo que todos eran mejores que yo. Durante esos días todo lo que veía era nuevo. Mi curva de aprendizaje era muy alta en ese entonces, aprendí mucho.

▼ **En SFIII tuvo uno de los regresos más espectaculares.**





▼ Su principal virtud es anticiparse a los movimientos del rival.


▲ Dando algunos autógrafos con la mascota de MadCatz.



◀ En **Street Fighter III**, el Parry será fundamental para defenderte.

M: Los jugadores coreanos han comenzado a subir su nivel rápidamente, como ejemplo tenemos a Poongko y a Infiltration. ¿Qué piensas de ellos?
D: Jugué primero contra Poongko en 2009 en la final del torneo de **SFIV** en San Francisco, y me parece que contra Infiltration el siguiente año en el EVO. Así que los conozco desde hace años. Ambos eran bastante buenos desde el inicio; encuentro muy interesante que dos jugadores puedan contrastar tanto sus estilos. Poongko es agresivo y sorpresivo, Infiltration es cuidadoso y analítico; ésa es mi impresión de ellos. Ambos son grandes jugadores y debo estar en mi mejor momento al enfrentarlos. Estoy muy ansioso por combatir contra ellos nuevamente.

M: ¿Cómo ves el futuro de los videojuegos de peleas?
D: No puedo transformar el futuro, pero sí haré mi mejor esfuerzo para ayudar a que sea como nos gusta a los jugadores veteranos del control, nos preocupamos mucho acerca de los juegos de pelea, y queremos intentarlo. Quiero que más gente conozca y disfrute los juegos. Los títulos de pelea son grandiosos. Deseo que crezca la comunidad, es un gran lugar para estar. Veo que una de mis misiones como jugador profesional es ser un embajador de los juegos de pelea y ayudar a la comunidad lo más que pueda. En eso he estado trabajando realmente duro.

Mi campaña para revivir las Arcadias es un punto importante de esto, visitar escuelas para inspirar a los creadores de juegos del futuro; hablar con los más jóvenes acerca de sus sueños es también mi trabajo como profesional. Debo mucho a la comunidad, así que haré lo que pueda para ayudarlos.

M: La nueva generación de jugadores comienza a presionar con fuerza. ¿Cómo te ves en el medio en cinco años?
D: Aparecerán nuevos jugadores, jóvenes. Habrá más y más conforme pase el tiempo. Entre todos esos jóvenes contendientes sólo deseo ser capaz de dar un buena pelea para mi propia satisfacción.

M: En tu opinión, ¿cuál es la mejor versión de **Street Fighter** y por qué?
D: El primer título que jugué de la serie, **Street Fighter II**. Cambió mi vida y son mis raíces.

M: ¿Qué otros videojuegos de pelea te gusta jugar?
D: Ahora sólo juego **SFIV**, pero antes jugaba **Guilty Gear** y la serie **Darkstalkers**.
M: Juegas muy bien con **Ryu** y **Yun**, ¿en 2013 planeas usar a uno de estos personajes o nos sorprenderás?
D: Amaría mantenerme con **Ryu** el siguiente año. Pero si él se volviera menos bueno y tuviera problemas al enfrentar a otros personajes, tal vez pensaría en cambiarlo por otro, pero básicamente es muy lejana la posibilidad de que abandone a **Ryu**.

M: Muchas gracias por tu valioso tiempo, Daigo, eres un verdadero campeón dentro y fuera de los juegos de pelea por tu gran disciplina y determinación. Por último, ¿qué consejo podrías dar a nuestros lectores que desean ser como tú?
D: No se comparen con nadie ni se preocupen por lo que otros puedan estar haciendo o pensando de ustedes.

Sólo crean en ustedes y sean ustedes mismos. Tomen su tiempo para avanzar a su propio ritmo. Cada uno de nosotros es diferente. Identifiquen y sigan con su propia agenda, creando sus desafíos personales, ya sea un Ultra Combo o cualquier otro movimiento. Planeen su agenda, un reto por día y táchenlo de su lista. Un pequeño paso a la vez. Esto es lo que yo creo, y he estado haciendo yo mismo.

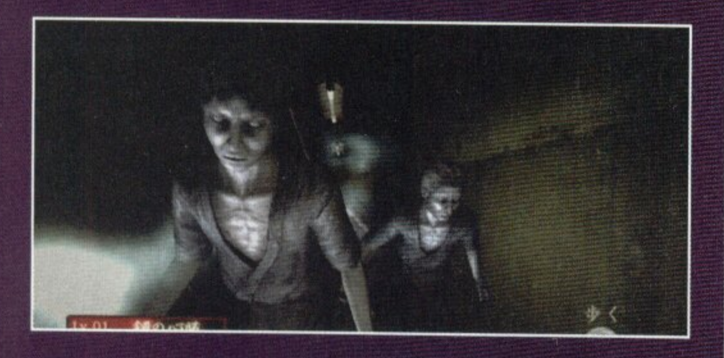
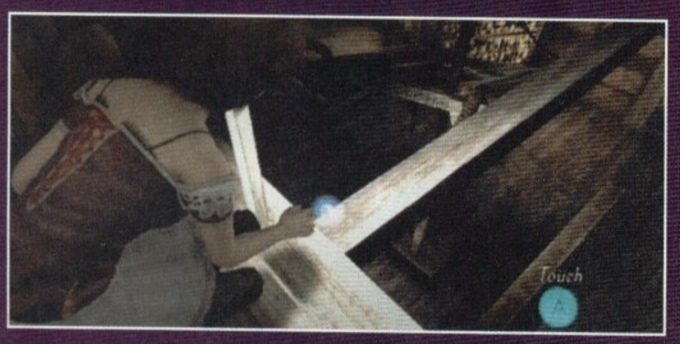
Nunca he estado en México, pero me encantaría visitarlo pronto, para conocer muchos jugadores y competir contra ellos. Ya estoy deseando que llegue ese día.

Comienza la leyenda

El primer gran torneo que ganó Daigo Umehara fue en 1997, en Japón, el juego era **Vampire Savior**, que conocimos en América como **Darkstalkers**.



PREVIEW



▲ Como ya es una tradición en la serie, la única arma será tu cámara.

Project Zero 2: Wii Edition

El terror invadirá Wii por última vez... al menos en Japón

• Compañía
Tecmo Koei
• Desarrollador
Tecmo Koei
• Categoría
Terror
•Jugadores
1
•Opinamos
Una lástima que no llegue a América

Violencia
Sangre moderada
Temas sugestivos

Sí, en Wii cada vez veremos menos juegos, lo cual es una lástima, tomando en cuenta que aún existen grandes joyas que no han aparecido en nuestro continente por diversos motivos, como es el caso de **Project Zero 2: Wii Edition**, juego que bien merece que conozcas para que no seamos los únicos que estemos sufriendo por su ausencia.

En esta obra, como ya es costumbre, controlaremos a las gemelas **Mayo** y **Mio**, quienes al estar explorando un bosque se percatan de que la noche las ha alcanzado, por lo que ahora deben buscar la forma de regresar con vida... Esto las lleva a un pequeño pueblo, en el cual lejos de estar seguras, vivirán uno de los peores momentos: conocerán el terror como nunca antes. Debemos resaltar el gran trabajo de los desarrolladores del juego; en varios aspectos resulta perfecto, en especial en la historia y en la ambientación. Cada segundo te adentras más y más en el argumento, cuestionándote el porqué del destino de estas chicas.

Un relato que cambiará tus noches para siempre

La ambientación, como ya comentamos, es excelente, realmente transmite miedo en cada rincón, en cada esquina, en cada imagen que observas en pantalla. Ésa es la razón por la que para muchos, junto con el primer **Silent Hill**, es el juego más aterrador de todos los tiempos. No sabemos cómo con trabajos como éste, que realmente logran transmitir emociones y sentimientos, algunas compañías como Capcom dejan que sus series, en este caso **Resident Evil**, se vean infectadas por otros géneros, como los *shooters* y la acción. Tecmo Koei ha logrado una experiencia que bien vale la pena conocer, valorar y, en el mejor de los casos, exigir si bien no que aparezca en nuestro continente, sí que otras licencias nos ofrezcan juegos de esta calidad, ya que eso es lo que necesitamos: obras que arriesguen y que no nos den lo mismo de toda la vida. Es una lástima que juegos como éstos no lleguen a América, sabemos que estamos en buen tiempo para que alguna compañía lo pueda distribuir, pero dudamos de que lo hagan. Ojalá que en el futuro se den cuenta del potencial de este tipo de títulos y de nuestro mercado, los minijuegos ya no representan ninguna novedad, los jugadores queremos conceptos complejos como lo es esta maravilla.

◄ ¿Qué misterios esperan a estas chicas en el bosque?

¿Por qué no juegas?

Spirit Camera
Un gran juego de terror para tu Nintendo 3DS.

Dementium 2
Si crees que lo has jugado todo, debes conocer este juego.

De los mejores juegos de terror que hayan aparecido jamás

Fecha de lanzamiento
Pendiente


▲ En el modo *offline* ahora contarás con el apoyo de dos guerreros.


▲ Junta nuevas piezas para crear armaduras sorprendentes.

Monster Hunter Ultimate

En línea se disfruta más



- Compañía
Capcom
- Desarrollador
Capcom
- Categoría
Acción
- Jugadores
1-4
- Opinamos
De las mejores experiencias en línea



Nintendo logró uno de los mejores tratos cuando atrajo hacia sus consolas la franquicia **Monster Hunter**, de tal forma que se ha colocado como una de las más importantes en ventas. Ahora, con el lanzamiento de Wii U, esta espectacular aventura regresa como una actualización de la de **Monster Hunter Tri**, bajo el nombre **Ultimate** y, claro, contará con maravillosos efectos visuales en su máxima resolución: 1080p, ¡ya no perderás ningún detalle de esas feroces criaturas que te esperan en todo tipo de territorios. Pero eso no es todo, una de las ventajas adicionales es que también se distribuirá una versión para Nintendo 3DS, gozando de conectividad entre ambas para que puedas sincronizar las acciones de juego, como recursos obtenidos, piezas y estadísticas, sin problema alguno.

TEEN T ESRB

Fecha de lanzamiento
Marzo 2013

▲ Tal vez son amistosos... ¿no lo creen?

Alien Colonial Marines



En el espacio, nadie puede escucharte gritar...

• Compañía
SEGA
• Desarrollador
Gearbox
• Categoría
FPS
•Jugadores
1-4
•Opinamos
Para jugar acompañado

Cuando se mostró por primera vez Wii U, uno de los juegos que más llamaron la atención fue **Alien Colonial Marines** de SEGA, no sólo por su espectacular apartado gráfico, sino también por el estilo de juego que propone, un FPS en el que, opuesto a lo que dictan las tendencias, no tienes que pasar disparando todo el nivel. Al contrario, debes evitar desperdiciar tus municiones, ya que estarás en una nave en el espacio, donde cualquier ruido puede atraer a los aliens hacia ti.

El juego podrá ser disfrutado por una sola persona en modo de historia, pero lo verdaderamente interesante es que está enfocada para que lo hagan cuatro personas como un equipo, lo que aumenta la diversión y emoción como nunca antes. Todos tendrán responsabilidad en el equipo, ya sea mantener alejadas a las criaturas o ayudar en misiones de búsqueda. No se ha confirmado aún que se pueda usar algún micrófono para comunicarse con los compañeros, pero creemos que no pasará mucho tiempo antes de que esto se haga una realidad, ya que de lo contrario perdería todo el sentido la modalidad cooperativa, cada quien jugaría como desea sin tomar en cuenta a l resto de los integrantes. También se ha confirmado una modalidad versus, pero no se sabe aún cuántos jugadores soportará. Como sea, éste es uno de los juegos más esperados para el siguiente año, estamos seguros de que pasaremos varias noches de terror jugando en línea. Mantente atento a los siguientes números.

Fecha de lanzamiento
2013

No te separes de tu equipo jamás.


▼ Recuerda que de cualquier rincón puede salir una criatura.



No ha sido calificado por la ESRB.

PROMOCIÓN

¡Participa y gana!

© Nintendo

¡Gánate uno de los tres paquetes que Club Nintendo tiene para ti!

Para que te diviertas en estas vacaciones decembrinas, tenemos tres paquetes especialmente diseñados para fans de Nintendo. Para ganarte alguno, sólo debes enviar una foto en donde aparezcas mostrando, por lo menos, cinco números diferentes de ediciones de aniversario de Club Nintendo, además de contestar las siguientes preguntas:

1.- ¿En qué versión de **Just Dance** aparecerá el tema **Gangnam Style**, de PSY?
2.- ¿En qué año salió el primer **Just Dance**?
3.- ¿Cuál es el nombre del creador de **Kirby**?
4.- ¿Cuál fue la primera versión de **Kirby** en aparecer en el Nintendo DS?
5.- Menciona el nombre de cinco princesas de Disney.

Bases:

Mándanos un correo a promocionescn@revistaclubnintendo.com con el título "Trivia navideña". Los primeros correos que se reciban con las respuestas correctas serán los ganadores.

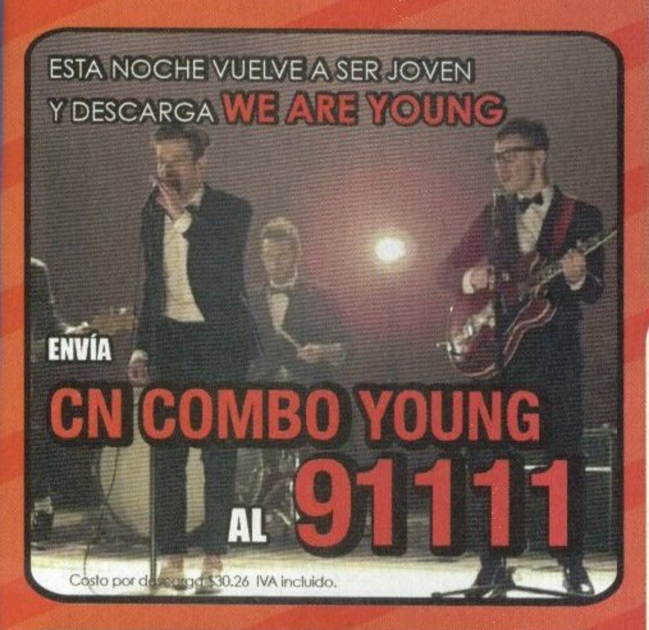
Primer lugar: Kirby's Dream Collection (Wii), **Just Dance 4** (Wii), y un *kit* de accesorios para Wii "5 in 1 Sports Essentials Plus" que incluye (arco, palo de golf, raqueta de tenis y sable luminoso).
Segundo lugar: Just Dance 4 (Wii), **Kirby's Dream Collection** y un accesorio "Glow Saber" para Wii (sable luminoso).
Tercer lugar: Just Dance 4 (Wii) y **Disney Princess My Fairy Tale Adventure** (Wii).

Se aceptarán correos del 1 al 10 de diciembre de 2012 únicamente. No se te olvide incluir tus datos completos (nombre, dirección, edad y teléfono), de lo contrario tu participación no será tomada en cuenta (promoción válida para toda la República Mexicana). En caso de que resultes ganador, nosotros nos comunicaremos contigo vía telefónica el día 11 de diciembre de 2012 para darte la fecha y horario de la entrega del premio en las oficinas de la redacción, ubicadas en Av. Vasco de Quiroga 2000, colonia Santa Fe, del. Álvaro Obregón. Debes traer tu identificación original y fotocopia y la revista Club Nintendo de diciembre (en caso de ser de DF o Área Metropolitana), si eres del Interior de la República, nosotros enviaremos el premio al domicilio que nos indiques (necesitarás enviar una copia de tu identificación oficial por correo electrónico a la dirección promocionescn@revistaclubnintendo.com). Los empleados y familiares de Editorial Televisa no podrán participar en esta promoción.

Promoción notificada a la Procuraduría Federal del Consumidor (Profeco) mediante escrito con fecha 30 de enero de 2011. Para mayor información llama al 52613769. En caso de incumplimiento, repórtalo a la Profeco.

Servicios sólo para México



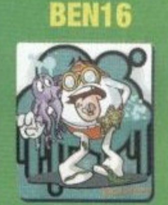







BEN5 BEN4 BEN2 BEN16





HUEVO61 HUEVO63 HUEVO66 HUEVO60

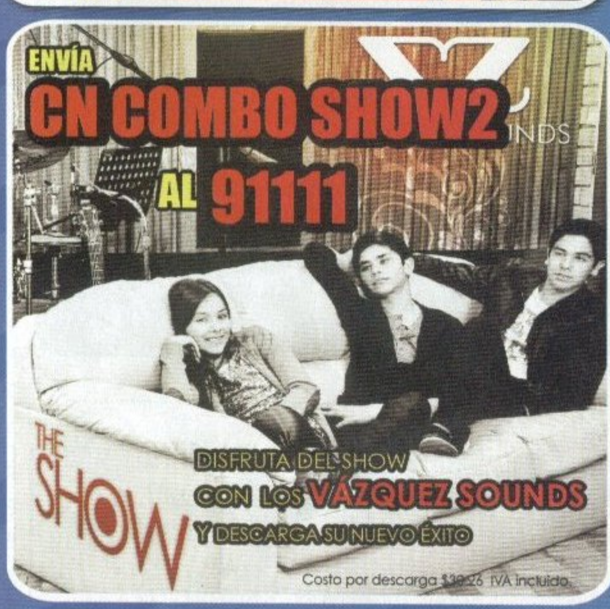





HUEVO16 HUEVO20 HUEVO21 HUEVO6







Envía CN FOTO + "CLAVE"

al 42222

Ejemplo: CN FOTO HUEVO62



Ninja Gaiden 3 Razor's Edge

Ryu Hayabusa no estará solo en esta batalla... ¡descubre a los demás héroes!



▶ Toma el papel del comandante **Shepard**, un N7 legendario.

Mass Effect 3

El desenlace de la aclamada trilogía de EA llega a Wii U con múltiples extras incluidos.

Call of Duty: Black Ops II

El título que está acaparando las miradas...



▲ Visualmente, es una de las experiencias más atractivas de esta temporada.

Para esta edición recorrerás dos líneas de tiempo, abarcando distintos conflictos. El primero durante la década de 1970 (durante los eventos de la Guerra Fría), y el segundo en 2025, que surge luego de un ataque cibernético a China.

